

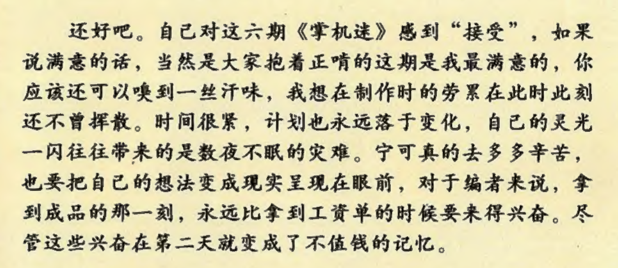
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.6
掌机迷
GAMER

「全当糊涂」

六期了，我当没感觉。

现在很流行一句话：青春是用来挥霍的。我不知道对与否,但对于我来说，时光却经不起忙碌。半年来，木头脑子里除了杂志外，没有装下更多的东西，更不用说谈情说爱如此奢侈的活法。

不过，这样的日子度起来却也令人快活。当把自己的囿牢在一个区区一米见方的工作台前，我根本无需去考虑别的事情，也考虑不来。不知道那些成家的老兄是怎么把工作与生活分得清晰。所以，一直到现在也没有给自己一个合理的、按时的工作流程，只是匆匆忙忙，总觉得今天有很多事情要做，但却怎么也做不完。时间就是在这种迷醉的繁忙中流逝的。



还好吧。自己对这六期《掌机迷》感到“接受”，如果说满意的话，当然是大家抱着正啃的这期是我最满意的，你应该还可以嗅到一丝汗味，我想在制作时的劳累在此时此刻还不曾挥散。时间很紧，计划也永远落于变化，自己的灵光一闪往往带来的是数夜不眠的灾难。宁可真的去多多辛苦，也要把自己的想法变成现实呈现在眼前，对于编者来说，拿到成品的那一刻，永远比拿到工资单的时候要来得兴奋。尽管这些兴奋在第二天就变成了不值钱的记忆。



拉倒吧，就算没有人能懂，但也能落得一个糊涂。木头不是那种可以侃到夸大其词的“文子”，但也还没到那种陷入逆境而拉开骂腔的混人的地步。我知道有人在一边大肆攻击别人“攻略本”，一边昧着自己良心送上廉价赠品颂扬高尚理想，当我看着其杂乱无章的目录排序，还有数目过半的过气攻略的时候，我真的庆幸自己还算是懂得一点编书门道，还远没到该回家喝稀粥的地步。

其实，当你感到有点压力的时候，你应该感谢对方给了你保住饭碗的机会，并踏心做些实际工作。或许在别人振翅高飞的时候，你也能够抖抖羽翼，让自己的筋骨找回活力。

这一期，是开始飞跃的一期，也是自信的一期。我的话锋自有信念，也有留下别人的余地。

上帝保佑，这不是全当糊涂的一期。

——木头也疯狂



2003 10/15 vol. 6

CONTENTS

NEW 月评 游戏月评……
冷眼看九月
就在2页
【边角】诞生 精彩纷呈
本期大量增加新内容
【游戏杂谈】栏目正式推出

NEW
口袋百问
重拳出击
就在120页

POCKET 游戏通

出版
人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-304-2/V · TP
ISBN 7-88713-084-6
地址：（100013）北京和平里东街10号
电话：（010）64294878 64299027

制作
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：（010）64472177 64472919

POCKET兵工厂

精彩栏目非看不可



本期赠送「传说的斯塔非2」原版海报

本期光盘内容：GBA怀旧系列、最新GBA游戏、封神榜影像以及最新模拟工具

冷眼看九月

游戏月批



经历了暑假游戏高峰期之后，再加上东京的每年一展，让这个月发售的游戏的话题也像是变得平淡了。厂商稍微觉得可以热卖的作品都拿去准备参展了，不过就是因为如此，很多不知名的小游戏就会浮出水面，给玩家带来另类的乐趣,下面我们来谈谈值得大家关注的游戏吧。

说起来这个月发售的游戏也不少，但是从何说起还真有点拿不准。挨过了暑期的RPG大作轰炸,大家玩的又都有些疲惫了吧，不要担心，那就换换口味吧——吃腻了大餐咱就换甜点。本月游戏多为有固定玩家群体的作品，为什么这么说呢，那就去问问三栖人们吧。动画、漫画改编的游戏越来越多，有的人说这种游戏没有创新、看过了原作再玩的话没有新鲜感。不过对于厂商而言这种游戏倒还是有市场的,总有一部分FANS会冲着名字就买下来的。厂商这边有捞头自然就乐于制作,而且后续作品跟着原作剧情发展走，同步更新。这就是为什么《火影忍者》和《闪灵二人组》的出版频率如此之高了。

《火影》这个作品的原作说句老实话，俺还没有看过呢。因此到底和原作如何就不好多说了,不过这个游戏的操作还是有必要给调整一下，对于SLG游戏来说操作相当烦琐。应该学习一下《机战》公司的一手操作式的模式。《闪灵》还是要多说说的。最早玩的时候国内还很少有人注意这个游戏，经历了3部作品,本作《邪眼封印》已经做得可以说是不错的作品了。虽然以数月一部的速度问世,但是从游戏操作、战斗画面的调整、新要素的加入……都让人看见KONAMI一直在求新,努力在打造这个游戏。不过一成不变的地方还是有的，那就是游戏的高遇敌率（笑）。再者《真拳胜负·鼻毛传说》也是由同名漫画改编的作品。不过和前面两个作品不同的是，原作我们基本是难与寻找。话又说回来了，玩游戏嘛，就不要计较了，管他看过没看过,游戏还是相当有意思的。但是看着出自HUDSON之手，还是让人意外,起码美工上要下点工夫了。

《侦探学院Q》虽然也是有同名出处的作品,但是这个又和上面的不一样了，毕竟是AVG。对剧情方面的要求就相对的比较高了些，通过不断对话来寻找问题的答案,要仔细的斟酌每句话,说不定疑点就在不经意的一句话中。游戏给人相当烦琐的感觉，一个地方要反复调查，反复对话,然后再调查再对话……还要在这些话中找出疑点来，真是相当的不容易。每章开始考试题目可是让人相当的长见识，知识面非常广，要想得满分可是相当有难度的。

除了这几个游戏以外，大概就是MM们的天下了。《传说的斯塔菲2》、《时髦公主3》、《和

这次的《掌机迷》4，我第一时间入手,用了一天将其“消化”。当我第二天再去书报亭时，《PG4》已被抢空……（汗）。可见《PG》在这里的影响力！（笑）我觉得，《PG》的进步越来越大，比较前三期又有新的提高（真的）。(辽宁 刘新强)

小狗在一起》……真是不少，这里首当任天堂的《斯塔菲2》比较吸引人,小星星都快有赶超任氏的卡比君了，人物设定上十分讨好小孩和MM的欢心，就算是普通的玩家,拿过来玩玩也会马上喜欢上的。要说卡比的卖点就是吸收敌人力量的变身，那么斯塔菲就是多样化的攻击手段。总之,相信任天堂出品的游戏就是一直不变的宗旨。如果您ACT游戏不在行的话，那么就来看看《时髦公主3》。以前曾经有句话是这样说的：对于女人而言，衣服再多也觉得自己没有衣服；姿色再少也觉得自己有姿色……知道这句话的MM可不要仍西红柿啊，俺只是打个比方的说(木木语：说这句话明摆着就是找扔啊……)。(擦干净身上的西红柿和鸡蛋重新回来）对于这个游戏，MM们可以大胆的打扮自己，把自己打扮的越时髦越好。游戏的着装范围也很广泛,身上穿的、头上戴的……你想怎么装扮都可以,自由度相当的大。可以不用看自己的口袋而大胆地打扮出另一个漂亮的自己,包准会满足你们看见什么漂亮衣服都想要的欲望。说到另一个《和小狗在一起》，虽然不是什么大公司出品的，制作也是相当不错的了。喜欢小狗的玩家有嫌麻烦的玩家过来看看吧,像俺这样养了狗狗后头几天还心血来潮的每天给洗澡、打扫，过了几天兴奋后热情就降低了，弄的现在家里要是只有自己时,狗狗就经常陪俺减肥了。依仗GBA的机能,小狗的动作都是使用真实的照片组合成的动画，不管怎么动都十分可爱，高兴起来还会汪汪的叫几声,让您感觉就和真正养了只宠物一样。像俺这样十分喜爱狗狗却连自己也照顾不好的朋友就试试吧，高兴起来就玩玩，起码不用担心小狗和自己受罪的说。



要说总结的话，这个月十分出类拔萃的游戏没有，但是值得一试的游戏还是有的。游戏类型方面多以畅销的动画漫画作品改编的和造型可爱、简单等讨好低年龄和女玩家的作品。对于漫画类改编的发现有一个共通点,那就是十分多的MINI小游戏,拿前面的《鼻毛传说》来看,游戏的主要目的就是收集各种各样通过小MINI游戏来发动的必杀攻击。说到这里还有一个游戏大家可以注意一下,那就是《绝体绝命·史上最强下跪》。名字相当的有意思啊,游戏也相当的搞笑。战斗方式可谓是大拼凑式,可谓是一场战斗一个小游戏。有《超级马里奥》的开头一段、《口袋妖怪》的战斗版面、赛车游戏、按键游戏……真是让人眼花缭乱的,不过内容都是经过处理的搞笑版。看来MINI小游戏的再度疯狂可能是由于《瓦里奥制造》火卖的缘故，游戏虽小乐趣无穷。

如果确实没有您喜欢的那就等等吧，很快大作热潮会再度出现,展览过后就是新一轮的发售大战,精彩好玩的游戏将不断地涌现出来。不过闲聊无事的朋友就不妨挑选几款游戏回去试试，打发一下时间,同时也是换换口味，老是一个劲地玩大作也会给人相当乏味的感觉，起码这些小游戏的原创度相当的高,不像什么动不动就出个十几代甚至是很多移植作品。总之，本月的游戏类型还是相当丰富的，从RPG到AVG都有的,不要计较什么没听说过名字的游戏,没有名气不一定就比有名气的差，不然就不会有新的被称为大作的游戏诞生了。该如何大家还是根据自己的喜好对号入座吧。

文:mine

看完VOL.4《掌机迷》后，感觉它又进步了，装订坚固了很多，回想第3期，它已经像老人掉牙般掉落得差不多了，虽然掉页不影响阅读，但这会使我们对它的质量产生质疑。(广东珠海 ソハソハ)



GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003年冬
	类型：ARPG	价格：未定

路易

马里奥

我们所熟悉的马里奥等人终于即将在RPG领域大显身手啦！为了把碧奇公主自灾难中拯救出来，马里奥和路易两个人再次挺身而出！马里奥等人在成功地教训库巴后过着和平的日子。可是，某一天匹诺曹却一脸慌张地大喊着“紧、紧、紧急事态！”飞奔而来！到底发生了什么？马里奥等人决定去碧奇公主所在的城堡一探究竟……

马里奥和路易两兄弟亲密无间 即将合作踏上冒险之旅！



↓马里奥正拖着路易走向城堡。难道发生了什么事情使路易无论如何也不想去城堡吗！？

↑路易正在悠闲的晒衣服时，匹诺曹突然慌慌张张地跑了过来。到底发生了什么事情呢！？

《掌机迷》作为一个专业性游戏杂志，就应该有一些自己的特色。这就要求封面既有一定的内容，又有变化的内容。把颜色、标题、期号都固定下来，把多余的内容介绍去掉，每期的封面上都要有不同的游戏人物。(天津 王振兴)

不会吧！？库巴要和马里奥他们并肩作战？

故事的主人公仍然是马里奥和路易，然而这次却多了一个新的帮手，那就是库巴！！他将为马里奥兄弟提供飞行艇喷射龟和库巴军团等强力后援。这下就可以壮起胆子勇敢地向前冲啦！

哇哈哈哈哈哈！
这次就让我来
帮助马里奥吧

库巴的特训





←↑匹诺曹和库巴正在训练马里奥，赶快认真学习一下攻击方法吧。

库　巴

↑虽然以前曾经绑架过碧奇公主，可一旦得知公主有难还是义无反顾地决定要帮助马里奥兄弟……

“库巴”军团成为强有力的伙伴！？

↓决定帮助马里奥兄弟库巴一声号令，库巴军团大集合！





↑库巴军团整齐地站在路易身后。到底他们会如何帮助主人公呢！？

魔女盖拉盖蒙娜

终于发现啦！

库巴的最新武器“喷射龟”



←↓这就是库巴引以为傲的飞行艇喷射龟。是用来在空中移动时使用的吗？好想早点坐坐看啊。



我是《掌机迷》的忠实读者，这期的《掌机迷》中的《国产烧卡器第二代产品大比拼》不错（个人口味），这可让玩家看到每一个烧卡器的性能。（天津 刘杰）

『洛克人EXE4』的2个版本即将同时发售!!

洛克人EXE4 TOURNAMENT 红日

洛克人EXE4 TOURNAMENT 蓝月





在「红日」中登场的SOUL

SEARCHSOUL
GUTSSOUL
FIRESOUL
其余共计6种

在「蓝月」中登场的Soul

BLUESSOUL
METALSOUL
NUMBERSOUL
其余共计6种



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003.12.12
	类型：RPG	价格：各4800日元

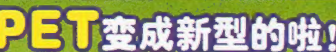
利用心灵窗口同步操纵网络领航员!

在本作的设定画面中，游戏还特别加上了显示领航员面孔的心灵窗口。这个心灵窗口可以显示出领航员心的状态，并根据你的操作指示随时发生变化。一旦发出错误的指示，窗口中就会显示出网络领航员忐忑不安的表情。相反，如果你的指示正确的话就可以进入完全同步状态。



这就是心灵窗口!
操作一旦出现错误的话领航员就会陷入不安!

←由于错误的操作,洛克人的脸上露出了不安的表情,长此以往的话你与他之间的信赖关系也会崩溃。



PET变成新型的啦!



在本作中只要利用PET—这个游戏世界的携带端末,不论是谁都可以上网,操作虚拟的网络领航员并与其交换讯息。我们的主人公光热斗正是要利用自己的网络领航员洛克人，以网络中的电脑世界为舞台解决各种光怪陆离的事件。



和上期一样，本期《龙珠Z》的攻略中，为什么发售日仍是“2006年6月17日”？游戏类型为A · RPG应该更妥吧！至于价格，竟然未定！也许是我太吹毛求疵了，但是作为全国第一人气的掌机杂志不应犯这种错误啊！(天津 GAME LOVE2)

利用SOULUNISON让洛克人发生变化!!

洛克人与敌方领航员战斗的时候，灵魂会根据对手独特的战斗方法产生共鸣，姿态也会随之发生变化，这就是SOULUNISON。比如说一旦和GUTSMAN的灵魂产生共鸣并满足战斗中的某些条件的话，洛克人就可以进入GUTSSOUL状态拥有GUTSMAN的能力。这就是所谓的“灵魂同步”



洛克人与GUTSMAN发生共鸣的话 就会变身成GUTSSOUL!



↑一旦洛克人与GUTSMAN产生共鸣进入GUTSSOUL状态下的话，就可以使用GUTSMAN的主要武器GUTS机关枪了。

FIRESOUL

这就是洛克人与火野的领航员FIRMANE发生共鸣，进入FIRESOUL状态的样子。在FIRESOUL状态下，光电枪就会变成火焰臂，释放出横向排列的强力火焰。不知道是否连属性也变成炎了呢?



→洛克人在FIRESOUL状态下展开进攻。

←这就是FIRESOUL的蓄力攻击—火焰臂！这一招儿可是威力十足啊!

NUMBERSOUL

洛克人继承了日暮的网络领航员NUMBERMAN灵魂后，变身为NUMBERSOUL后，玩家似乎可以增加设定画面中可供选择的芯片。只要是在芯片增加的状态下，就算要攻击PROGRAMADVANCE也不是件困难的事！！





←出现的芯片变成了10枚，是平时的2倍，这样战斗起来绝对是事半功倍。

洛克人变身为METALSOUL!





←变成METALSOUL的话，就可以轻轻松松地对付普通攻击无法奏效的敌人了。

我发现了风之克罗诺亚G2中第2大关BOSS战中太阳金币的获得方法。方法就是最后一次打BOSS时，把所有的木桶都打破，在打完最后一个时，金币就会出现了。(内蒙古 雷宇)

描写法庭上律师与检察官之间激烈的战斗，风格另类的游戏又回来了！收集证据，利用完美的推理成功证明你的委托人是无罪的吧！！



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003年冬
	类型：ETC	价格：4800日元

成步堂、学生时代的大逆转剧！！

依靠证据一决胜负的辩护战斗，第3战！本作描写了以法庭为舞台的律师与检察官之间的灼热战斗。玩家要扮演一位热血律师成步堂龙一……咦？怎么这么年轻啊？其实，本作讲述的是发生在第一作5年前的事情。换言之，成步堂龙一还是一个大学生。而替被告辩护的正是第一作中成步堂龙一的上司绫里千寻。就让我们看看在不同的时代中，这些熟悉的面孔在法庭上会展开怎样激烈的辩论吧！！



举出峰回路转的有利证据

再度开始法庭之战



热血男成步堂龙一，在第1作和第2作中都是作为律师，在法庭上大显身手帮被告人洗脱冤情。然而在以第1作5年前为舞台的本作中，他还只是个大学生。和成为律师之后充满热血的他不同，现在的成步堂看起来吊儿郎当未经世故。看惯了他的成熟老练，现在再回头看他一身休闲服外加一双运动鞋，是不是有点不习惯呢！？



成步堂龙一

这两个人又回来了！

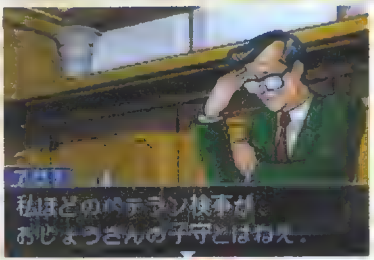
绫里千寻

成步堂工作的法律事务所的所长。年纪轻轻就已经是法律界响当当的人物了。虽然在第1作中死去，但在第2作中仍然作为幽灵而再度登场，她的能力由此可见一斑（灵能力？）。在本作中，绫里千寻会作为新任律师登场。成步堂的热血是否也是受到她的感染呢？

你好！亲爱的风林兄，我想向你请教一下，究竟《掌机迷》中大奖的几率有多高？为什么从第二期开始装饰品就越越缩小，到现在只有五份大奖。《掌机迷》的发行量没十万都有九万吧，这么多忠实FANS支持，区区几份奖品会不会少了点？（广东江门 碧咸）

体验版在东京游戏展中参展!!

在9月26日~28日之间举行的东京游戏展上，玩家可以在CAPCOM的展台上试玩到本作的体验版！下面我们就特别为无法参加该展的广大玩家介绍一下体验版的内容。体验版描写了成步堂不幸被卷入某个事件，于是委托千寻当自己的辩护律师，不过新上任的千寻能否帮成步堂洗清罪名呢！？



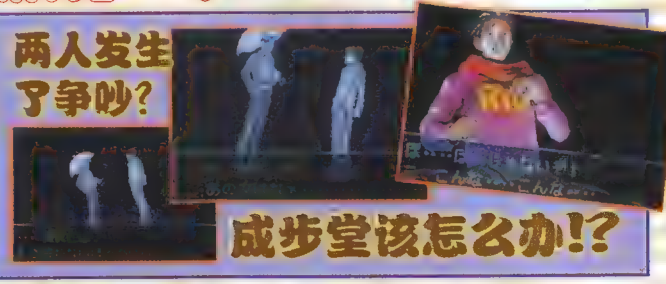
↑等不到冬天游戏发售的人就先来看看下面的报道吧！

引人瞩目的具体内容……？

①发生事件！

一个神秘的男人为了某事来忠告成步堂，结果却突然死亡。而且周围没有其他可疑人物，所有凶手的矛头全都指向成步堂，于是成步堂就这样被捕入狱。

两人发生了争吵？



成步堂该怎么办!?

②成步堂成为了被告

成步堂居然变成被告走上了法庭……好在有一位杰出的新任律师千寻为他辩护！检察官仍然是该系列中我们所熟悉的亚内，就算5年前的他还有不少的头发，不过头脑还是一样的愚笨，注定会败给我们的天才律师千寻！！



委托千寻辩护

↑千寻正在想方设法证明成步堂的无罪。拜托了，一定要成功啊！

↑作为被告人回答问题的成步堂。虽然回答问题毫不迟疑，不过却反而容易使人起疑心。

其他神秘的登场人物！



是否与杀人事件有什么关系呢？

勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

以史莱姆为主角的动作冒险游戏登场啦!

《勇者斗恶龙》系列最有名的怪兽史莱姆一跃成为主角的动作游戏即将发售!



GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003.11.4
	类型：AVG	价格：未定



史莱姆的各种不可思议的动作!

这个游戏的主人公就是小小的史莱姆。从主人公的敌人摇身一变成为主角的它，可以活用自己柔软的身体自由伸长缩短随意运动!相信史莱姆的这些奇怪动作一定也会带给我们与众不同的操作感!!



↑一弹一弹地飘浮在空中，光是看起来就很好玩。

也有这种交通工具哦!

最擅长的得意技就是用头顶东西!!

史莱姆除了可以自由伸缩外，还有另一个非常便利的特技，那就是用头来顶东西!不管是宝箱、道具还是怪物，一律都可以顶。怎么样，很厉害吧!?



↓史莱姆正在运送已经打开的宝箱。里面到底有些什么呢?



↑将硕大的金块顶在头上，没想到史莱姆还挺有力气嘛。难道说没有它不能顶的东西!?

运送炸弹石……



宝箱的里面是?

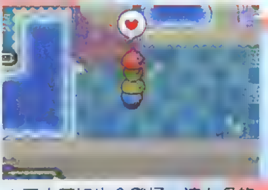
史莱姆也会赶时髦!?



虽然每期的《掌机迷》我都看过可是觉得它还是有所欠缺，不是对新游戏的内容，我希望能否在今后的《掌机迷》中增加个栏目，叫《经典回顾》，主要以小说攻略的内容形式论述GBA刚问世和GBC中的经典游戏，再加上这些游戏的秘技，我想这可能是个不错的栏目。(贵州 陆遥)

各种各样的史莱姆纷纷登场展开大冒险！

除了主人公的史莱姆以外，这个游戏中还有其他各种各样的史莱姆。当然，每种史莱姆的动作也是别具特色的。有的史莱姆甚至还会唱歌，或者在遭到袭击的时候大喊救命呢。



↑王史莱姆也会登场。这么多的史莱姆聚在一起是在开派对吗？

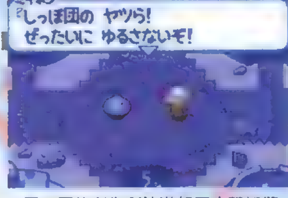
用轨道手推车移动



↑两个史莱姆坐在手推车上一起移动。它们究竟要去哪里呢？

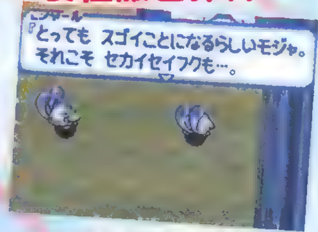
和长尾巴的神秘"尾巴团"作战！

史莱姆们的敌人就是在《勇者斗恶龙》中登场的其他怪物，不过外表长的有点不太一样，那就是它们都长了尾巴。这些长尾巴的怪物们打着尾巴团的旗号，企图征服世界。虽然尾巴团和史莱姆们之间有什么关系现在还是个谜，不过可爱的史莱姆能对付得了这么强大的敌人吗！？



↑尾巴团的所作所为激怒了史莱姆们，看起来它们真的做了不少坏事啊。

要征服世界！？



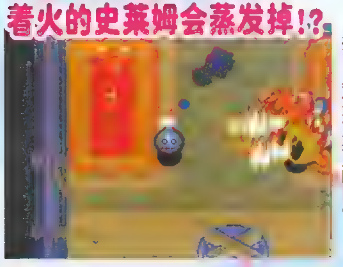
↑长着两条尾巴的尾巴团员间正在进行密谈，从它们的话里看似乎是要……征服世界！？

受到长尾巴的吸血鬼的袭击！



↑这些吸血鬼们都长着奇怪的尾巴！面对4个吸血鬼的攻击，史莱姆看来要面临一场苦战了！

着火的史莱姆会蒸发掉！？



←史莱姆被敌人的火焰攻击点着了，难道会蒸发吗！？



←一不小心史莱姆就被独角兔的突进攻击刺中了。看起来虽然很疼不过应该没事吧？

哥雷姆也是尾巴团的一员！？



↑虽然看起来好像没有尾巴，不过这个哥雷姆也是尾巴团的一员。现场的气氛似乎一触即发啊。

我觉得《掌机迷》以后应在一个"新"字上作文章，也只有这样才能更好地发展。《电软》上不仅包括几大主机及其软件，还包括GBA游戏，而《掌机迷》只能在掌机游戏上作文章。因此，其中内容必须比其它刊物新、全面。要不就会失去其竞争力。（云南昆明 焦帅）

ORIENTAL BLUE 青の天外

天外魔境 — 青之天外

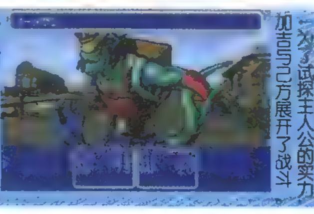
GBA	厂商：HUDSON	发售日：2003.10.24
	类型：ARPG	价格：4800日元

天外魔境系列作为广井王子的成名之作一直受到众多玩家的拥戴，这次又在GBA上推出了全新自由剧情的续作。本作游戏的故事会根据玩家的行动不断发生变化。当然，游戏内也充满了解谜和小事件。冒险的舞台是一个充满中国、日本等亚洲色彩的架空世界。在青之一族的遗迹及传说中的青之大地上，天外魔境系列壮阔的故事缓缓拉开了帷幕！！

加吉 JUDGE

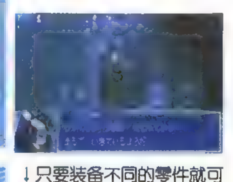
蜥蜴族的青年，也是青之宝和青之匙的守护神官。遵从族里的规定四处寻找能够使青之城复活的人。





↑为了试探主人公的实力加吉与己方展开了战斗

↓在这个叫做千日洞窟的迷宫中究竟会有些什么……



若菜公主 WAKANA HIME



↑故事中盘，若菜与主人公终于见面了

侍奉天帝的少女。身为解开大都魔界化封印的关键，所以遭到寻找“天帝之剑”的人和魔界的攻击。

↓只要装备不同的零件就可以掌握新的秘术。



莲老师 Prof.REN

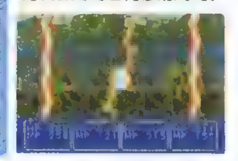
超级天才科学家。不仅擅长制作机关，对异次元、灵界领域也有广泛的研究。



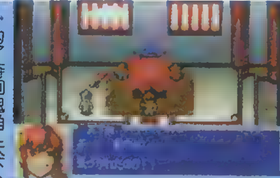


↑精通古代文字，好奇心旺盛的女性。

↓魔石的种类相当繁杂，既有攻击用的也有移动用的。



天下丸 TENKAMARU

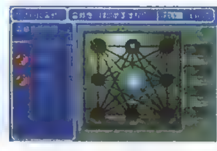


↑为了夺回鬼角，天下丸潜入了将军府。

居住在天鬼山的鬼族少年，为了重新寻回鬼族往日的荣耀而四处活动。对人类非常的不信任。

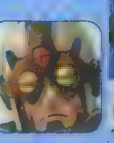


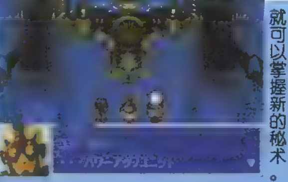
↓在商店等地可以得到魔石合成器。让我们大量生产强力的魔石吧！



盖多 GEDO

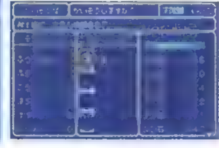
在遥远的古代战争中，青之一族所使用的武器的残存者。由于其强大的力量，所以又被称为“魔人”。





↑只要装备不同的零件就可以掌握新的秘术。

↓只要将这个魔石与道具融合，就可以提升1点攻击力。



《掌机迷》是一本综合性的杂志，内容多，版面就要合理安排，很多朋友要求加页，其实没有必要。就第三期而言，我认为汉化内容过多，玩家们除了想知道这些外界的新东西（次），我想根本上就是解决自己在游戏中出现的诸多问题（主），所以这方面内容可以稍减。（江苏常州 穆欣）

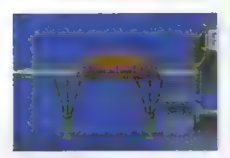
↓在鉴定所可以鉴定玩家手中道具的价值。



↓可以高价购买具备特殊效果的装备！？



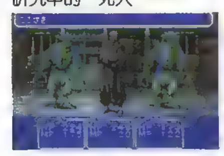
↓连接九龙和上海的单轨列车，而且还是不花钱的呦。



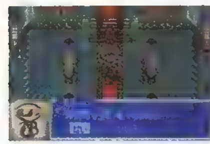
↓利用远洋船，就可以到达远离陆地的海上岛屿。



↓在莲研究中心突然出现的僵尸军团，扬言要取回正在研究中的"死人"……



↓在大都举行的千人祈愿仪式，这个仪式是否能够成功呢！？

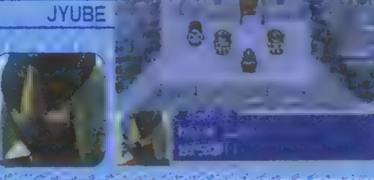


柄者 GARASYA

身背巨大吊钟的怪僧，由于某事遭到故乡国王的追杀，被迫隐居在瓦特伦村落。

↓依靠自己的力量四处旅行赚钱为生。

十兵卫 JYUBE



天帝直属的忍者。现在虽然回到了故乡忍者之里，但仍然肩负着已故天帝的某件神秘任务。

↓既然身为忍者，十兵卫自然可以使用各种秘术。

果心居士 KASHINKOSHI

侍奉天帝的阴阳师，也是水月的师傅，现在作为"天之宝玉"守护者过着隐居的生活。

↓果心居士是血统纯正的青之一族的残存者。

水月 SUIGETSU





侍奉天帝的阴阳师，神乐的师傅。在天帝死后，听从于企图将大都魔界化的魔界族长和魔法院。

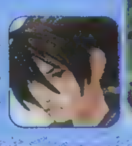
↓她的真实目的是否是要混入魔界呢？

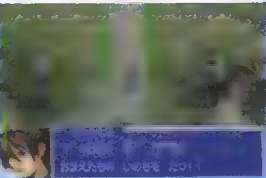
神乐 KAGURA

时之神殿的守护巫女，即使是师傅的命令，只要她认为是错误的也不会盲目听从，可以使用舞之力。

↓为了和魔界一族作战而加入我方的队伍。

暗之右近 UKON OF SHADW





拥有妖刀影丸的女剑士，本人的意志受到剑的操纵，四处寻找魔物。与胧式部似乎有着非常深的关系。

↓右近无法装备影丸以外的武器。

希望《掌机迷》能够搞一个GBA周边大评分，对它的实用性、价格合理性和效果、推荐度进行评分，真正做到掌机全方位报道。（湖北荆州 邵世恒）



作者：放浪佣兵·黒衣の死神



序



《FIRE EMBLEM》即火炎纹章，作为任天堂的招牌级S·RPG,到今年为止，随着最新作《烈火之剑》的发售,迎来了他的第十三个生日。

火炎纹章诞生之初其实并未受到多大的关注,但其严谨的世界观和高游戏性最终博得了玩家的喜爱，作为一款S·RPG，同时又是一款HARDCORE向游戏，在其最辉煌时期的作品曾经拥有接近百万销量的光辉历史。同时其世界观、游戏系统、角色职业等设定也对后来的战棋SLG产生了深远的影响，无怪日本人将之称为“SLG的金字塔，不可逾越的高峰。”

随着时光的流逝,火炎纹章在这十三年历程中也走过了不少风风雨雨,经历了《纹章之谜》的辉煌；N64版开发中止的伤痛,生身之父加贺昭三的离去,但这款一度被业界认为已经失去了活力的游戏,终于又在2002年的《封印之剑》里取得了又一次成功；之后获得新生的她又再次于2003年的《烈火之剑》中再次展现了大作的光辉。

笔者记得依稀小学时代起，第一次接触到FC上的《暗黑龙于光之剑》，《外传》时，便对她们产生了极大的兴趣，然后凭着自己顽强的毅力硬是反反复复将之通关了N次。（而且没有任何指导资料）后来上了中学，学了日语，再回头去品之，又是别有一番风味。而我撰写此文的目的,也是希望有更多的朋友能了解火炎纹章，多多去感受一下这款游戏的博大精深，因为，她真的非常非常优秀。而通过此文，如果的确为不少朋友掀起了火炎纹章面纱的话,那也将是我无上的荣幸。（感谢日站“かわき茶亭”www.pegasusknight.com,以及雷文·菲鲁塞迪、CPJ,dictynna等好友对本文的大力支持和帮助）

年表

1986年	INTELLIGENT SYSTEM公司成立。
1987年	尚为普通员工的加贺昭三受到当时日本流行的奇幻小说以及“AD&D”（龙与地下城）的启发，开始构思“FIRE EMBLEM”的世界观和游戏系统，同年，开发工作正式开始。
1990年	“火炎纹章”第一作《暗黑龙与光之剑》发售，但初期成绩并不理想。
1992年3月14日	系列第二作《外传》发售，她在我国80年代出生的玩家中几乎留下了不可磨灭的印象。

我是一个热爱掌机的掌机迷，我对你们的栏目是非常支持，但是有一件小小的事情想麻烦你们，就是告诉我下载GBA游戏的网址，我用的是烧录卡，但就是不知道网址，还有我跟电脑不熟，不怎么会使用。所以麻烦各位，把网址和怎样下载仔细告诉我，非常感谢。(福建漳州 方东林)








日期	事件
1993年8月	于夏季举办的“NINTENDO SPACE WORLD”上，IS展出了SFC版的纹章第一作《纹章之谜》。
1994年1月21日	《纹章之谜》发售，FAMI通评分为当时所有游戏的最高分：36，同时销量也非常不错。
1996年5月14日	《圣战系谱》发售，该作以大规模作战和恋爱系统吸引了一部分新玩家，并得到了老玩家的肯定，同时将游戏的难度再次提高了一个层次。
1997年9月	以《纹章之谜》为背景的《雅嘉尼亚英雄战记》通过任天堂的卫星传送，一共四版。
1998年夏	由以《FAMI通》为首的各大日刊称，N64版纹章已经进入了紧锣密鼓的开发阶段。
1999年夏	加贺昭三完成了以《圣战系谱》为背景的《多拉基亚776》的开发后，从IS辞职。
1999年8月	加贺昭三创立的新公司TIRNANOG开始为PS开发《EMBLEM SAGA》。
1999年9月1日	系列第五作《多拉基亚776》发售，首先采用的是任天堂推出SFC可擦写卡带，后来应玩家的要求又推出了卡带版和预约限定版。
1999年末	各大日本游戏杂志开始介绍《EMBLEM SAGA》。
2000年8月	同样是在于夏季举办的“NINTENDO SPACE WORLD”上任天堂展出了它的次世代掌机GBA，同时在预定发售的游戏列表里也有《火焰纹章》的名字，当时的定名是《暗之巫女》。
2001年初	各大杂志开始全面介绍《EMBLEM SAGA》，同时发售日定为3月24日。
2001年3月	《EMBLEM SAGA》宣布延期到5月24日。据传是因为任天堂方的压力所致。
2001年4月	《EMBLEM SAGA》更名为《TEAR RING SAGA》同时对游戏做了部分修改，比如主人公头发的颜色由蓝色改成了灰色。
2001年4月	体验版《TEAR RING SAGA》随杂志和店头开始赠送，但游戏名仍为《EMBLEM SAGA》。
2001年5月24日	《TEAR RING SAGA》发售，销量持续保持高调，作为一款原创作品能获得如此成绩简直可以说是一个奇迹。
2001年7月23日	任天堂向东京地方法庭提起诉讼，控告《TEAR RING SAGA》以及开发负责人加贺昭三违反了著作权法与防止不正当竞争法。
2001年7月	“NINTENDO SPACE WORLD”开幕前的发表会上展出了游戏目录，GBA版《FIRE EMBLEM》的副标题由“暗之巫女”改为了“封印之剑”。
2001年8月	“NINTENDO SPACE WORLD”上，从“封印之剑”的试玩版看来游戏的画面精细度比起初期开发画面有了较大改善。
2002年3月29日	《封印之剑》发售，FAMI通评分36，截止目前为止的销量为三十万本左右。
2002年秋	据日本水无月情报站的消息，GBA版纹章新作将于2003年春发售。
2003年1月	纹章GBA版第二作《烈火之剑》正式公开，发售日定于2003年4月25日。
2003年春	任天堂与加贺的诉讼最终判决任天堂败诉，理由是《TEAR RING SAGA》并没有使用《FIRE EMBLEM》的角色和人物。
2003年4月25日	《烈火之剑》发售，本作深刻的寓意让人注目。
2003年7月	日刊登载了GC版纹章已经好调开发中的消息，并传说将于2004年第三或四季发售，任天堂官方并未对此发表任何回应。
2003年11月3日	预定美版《烈火之剑》（《FIRE EMBLEM–SWORD OF FLAME》）发售，这也是纹章系列第一次发售非日文版。

＝火炎纹章~暗黑龙与光之剑＝

●发售日：1990年4月20日　●机种：FAMIILY COMPUTER　●容量：2MB　●售价6300日元

我要指出几处错误：本期13页右上角“那些游戏不过是他们拿‘铁’去请专门的汉化小组工作罢了”中的“铁”应为“钱”。(河北保定　王浩)





火炎纹章的第一作,亦是一个辉煌的诞生。但实际上，本作发售之初并没有得到较好的市场消息和评价，毕竟该作是第一款以近魔幻世界作为背景的战棋游戏，其复杂多变的系统往往使很多玩家望而却步。起初玩家对她的关注几乎都是因为游戏采用了歌剧式的风格而比较关注，游戏上市后，她的内涵也逐渐被玩家们接受并理解,同时拜各大日刊的大力提携，最终获得了比较令人满意的成绩。事实上，游戏中的很多设定对后来的同类型游戏几乎产生了不可忽视的影响，例如:多职业、转职、地形效果、武器相克，成长率，等等等等。不妨让我举个例：我国电脑游戏早期发展时期曾经有一款叫做《炎龙骑士团》的游戏大家应该很有印象吧?这个游戏就是通过吸收火炎纹章的诸多优点，同时综合了开发者自己的构思描绘而成，从发售过的三部《炎龙骑士团》来看,其也在中国玩家中留下了不错的口碑。（顺便多句嘴，当年漫画版的《纹章之谜》到了中国就被D版商翻译成了《炎龙骑士团》）



系列第一作

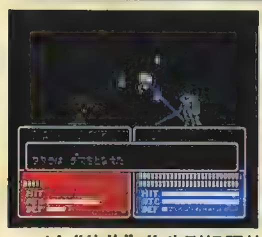
FAMI通评分：26

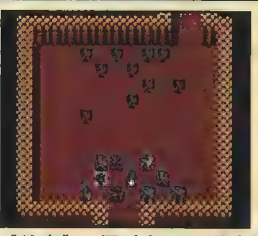
销量：约33万本

（因《暗黑龙与光之剑》的剧情实际就是《纹章之谜》的上半部，所以笔者不在这里多做介绍，请各位继续往下看）。

火炎纹章外传

●发售日：1992年3月14日 ●机种：FAMIILY COMPUTER ●容量：2MB ●售价6800日元





以“外传”作为副标题的《纹章》，同时也说明了本作的特殊性：SRPG的移动方式；双主角系统；高自由度的游戏进程，更加丰富的转职系统等等，而本作出现在中国较《暗黑龙与光之剑》实际还要早上一段时间，所以其在中国的人气也是不容小视的，相比之下，当时的D版质量还是很不错的(虽然有着女主角赛利卡的10HP魔法读不出的情况），说明书翻译的规规矩矩，各种道具的使用细则,角色的转职流程,剧情简介,以及人物介绍都比较完善,何况有了《暗黑龙与光之剑》在前，外传无论是在画面上还是其他方面都有一定的提高和完善，甚至还出现了《暗黑龙与光之剑》中相同的天马三姐妹，这也成为以后FE系列的一大特色。（至少包括笔者在内的很多玩家第一次看到游戏里的高级职业的战斗画面以及绚丽多彩的魔法时都吃了一惊：实在太漂亮了，当然是就当时而言)再加上以《电软》为首的杂志先后刊登了该作的攻略,于是一股“外传”风,也很快吹了起来,由于游戏的高自由度和高耐玩度，玩个三四个月甚至半年都不成问题,由此第一批挑战极限的纹章FAN也诞生了,而游戏里的很多经典谜题至今仍是部分玩家饭后茶余的老话题。(后文会提到)

剧情提要（本文参考自：外传日文版说明书，中文版说明书的剧情介绍）

很久以前……瓦伦西亚大陆拥有两种完全不同的面貌，而整块大陆的命运和兴衰则是由创造大陆的两位神：女神米拉（ミラ），邪神杜马（ドーマ）所决定。

美丽而又成熟优雅的女神米拉，希望大地能与大自然和谐共存，而邪神杜马则相信只有欲望和力量才是人类唯一的生存之道；因此他们这两种不同的信念产生出的两种不同的力量，日复一日年复一年地进行着长期的激烈交战。

经过了长年战争的大陆也因此产生了新的形态，南方的艺术文化之国—索非亚王国由女神米拉所管辖，而北方的军事大国里柯尔王国则是由邪神杜马所统治，大陆的安全主要由里柯尔王国来守护，而索非亚王国也尽其所能提供着丰富的农产品，因此两国也就在互不侵犯的道路下持续发展着……

令人遗憾的是好景不长，过惯了和平生活的索非亚人忘记了米拉女神的教诲，忘记了与大自

《掌机迷》的内容太过偏于《攻略》这一项，这样虽然可以帮大多玩家过关斩将，但是介绍的内容多数是即将发售的游戏，这样攻略提前推出，玩家的游戏一到手便抱着攻略死K。很快便失去了游戏的本质意义。(安徽蚌埠 叶仇)



然和谐生存真理，他们宁愿将丰富的农产品抛掷于大地之上却不愿供给里柯尔王国的人民……因此里柯尔王国连年欠收，面对饥荒困苦的人民，索非亚人对这种悲惨的景象给予的只有讥讽和嘲笑……

随后，忍无可忍的里柯尔王终于大规模出兵讨伐索非亚王国，根本就没有战力的索非亚王国连战连败……屠杀导致里柯尔王的残酷本性被活生生地暴露出来，他顺从邪神杜马的命令，封闭了米拉神殿，于是战火很快蔓延到整块大陆，索非亚人民死伤无数。就在这最关键的时刻，镇守索非亚城的宰相德加（ドーカ）竟然叛变，并且把与他一直有着冲突的麦森伯爵驱除出城，同时残酷镇压人民的反抗，但同时更加激起了人们的愤怒……

后来，一支由鲁卡（ルカ）率领的人民起义军站起来了，但由于力量薄弱，很快被击破……

年满十六岁的少年雅木（アルム）在麦森伯爵的培养下，已经成为了一名武艺高强的男子汉，但每当麦森伯爵见到活泼开朗的雅木，心中就会同时涌起两种感情：欣慰和悲哀；因为雅木并不是他真正的孙子，16年前一个暴雨的夜晚，一个男子以躲避灾难为由，匆匆地将雅木交给麦森伯爵抚养……

某日，一个青年来到麦森居住的村庄中拜访他，原来这个青年就是原起义军的首领鲁卡，为了让索非亚的人民早日脱离苦海，他决定再次召集起义军队，并想邀请麦森作为总指挥官一同出征，杀死卖国的奸臣杜加。

但是年事已高的麦森伯爵已是心有余而力不足，见到苦苦恳求的鲁卡，雅木出征救国的决心被激起了。

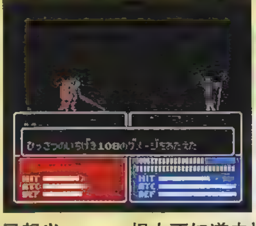
“让我代替祖父参加起义军”，村里的年轻人们也都一同加入了雅木的行列，于是一行人跨出了第一步。

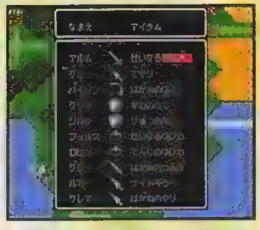
另一方面，在瓦伦西亚大陆东方的海上，有一座美丽的小岛，岛上的修道院中：大主教诺马（ノーマ）和他的弟子茜荔佳（セリカ）正紧张地讨论着最后的决定。

自从米拉神殿被封锁，大地母神米拉的庇护中断以来，已经过去了两年的时间，眼看着大地一天变得比一天荒凉，茜莉佳决定前往米拉神殿查看到底发生了什么事，并决心用她年轻的生命来守护神殿。

当茜莉佳与同伴一起离开小岛到达索非亚城后，城里正欢庆一位年轻人从宰相杜加的魔爪里夺回了索非亚城，这种好比做梦一样的奇迹几乎令人喜之欲狂，当茜莉佳见到那位被称为英雄的少年时，简直不敢相信会是他—自己青梅竹马的好友雅木。

茜莉佳和雅木曾经被麦森伯爵一起抚养，如同兄妹一般亲切，但由于茜莉佳是索非亚王国唯一的继承人，为了躲避奸臣杜加的追杀，才不得不将她隐藏在小岛的修道院里，隐姓埋名。





根本不知道内情的雅木，见到失踪多年已经成为神官的茜莉佳后大为惊讶，是命运使这两个年轻人再度相会，而时代的潮流却使他们的人生大为改变，自告奋勇要与里柯尔王决一死战的雅木；以及前往米拉神殿查看究竟的茜莉佳再次走上了不同的道路……

茜莉佳最终查明了事情的真相，并承认了自己公主的身份，但是她为了拯救被困的雅木，落入了邪神杜马的圈套里。

而雅木最终见到了自己最大的敌人里柯尔王，但他始终没有想到，这个不共戴天的仇人竟然会是自己的父亲，打倒里柯尔王后，雅木也承认了自己的身份，接受了王位。但他现在最需要做的事情是取得家族时代相传的星之光剑法尔西昂，拯救自己的恋人，同时消灭妄图毁灭世界的邪神杜马。

最终，光明战胜了黑暗，两名年轻人成婚，整块大陆终于统一，世界也在瓦伦西亚王国的保卫下，再次恢复了平静和光明…………

《掌机迷》第三期来之不易呀，听说《掌机迷》发行后本人到书店再三找也没有，无奈只好邮购，可打电话一连系VOL.1已卖完！（山东　张旋）

隐藏要素解析

■ 传说中的三圣枪 ■

也许大家还记得游戏说明书里有提到太阳、月光、流星这三把枪，它们的数值如下：

日文名称	中文译名	威力	命中	必杀	射程	是否拥有回复效果	取得方法
げっこう	月光	10	100	0	1	是	打倒魔神（まじん）后有一定几率取得
たいよう	太阳	20	80	0	1	是	打倒眼球怪（ビクル）后有一定几率取得，杀伤力最强的武器
りゅうせい	流星	10	100	50	1	是	打倒石像鬼（ガーコイル）后有一定几率取得，必杀率非常高

但是，将整个游戏通关数次却连枪的影子都没见过的玩家也是数不胜数（汗），也许有玩家会说：为什么我杀了N个这样的怪物，也没见过枪的影子呢？那是因为这个几率实在低的不行……还不到1%……（不知道各位知道这个方法后,有没有再次挑战一次的决心呢？）

还有一个BUG....无论什么职业装备月光枪所有攻击命中率强制100%,不知道各位试过没有?

■ 无敌超人培养大法 ■

首先，当游戏进行到第四章，女主角方进入迷幻森林后，按“下，下，下，右”的方向走，会有一场遭遇战，敌人全部都是僵尸，经验值简直高的一塌糊涂……几乎宰一个升一级，所以就有机可乘了，嘿嘿嘿嘿……

其次，外传里有一个特殊职业的转职流程是这样的：むらびと（村民）LV3→ようへい（佣兵）LV7→けんし（剑士）LV10→ませんし（魔战士）LV10→むらびと（村民）。

游戏里，除了魔防是由职业决定外，转职后其余数值都会保留，再加上迷宫里超高的经验，完全可以通过无限的循环转职来把我方的佣兵系角色全部培养到除魔防外其余数值均MAX的水平,其实也用不了多长时间，基本上一个多小时就可以练出一个无敌超人（汗……但这样很可能导致我方战力不平衡哦）。

■ 转移伙伴 ■

第三章茜莉佳方的的尸龙洞和第四章雅木方的一个山洞里都有复活伙伴的狮子像，而这边死亡的伙伴也可以用那边的狮子象来复活的，所以就通过这种方法来转移伙伴，以达到调整双方战力的目的，但是要记住石像只能使用三次。

■ 男主角的真实身份 ■

在说明书里，大家都得知雅木并不是麦森的亲生孙子，是被一个男子托付给麦森的，但这个男子到底是谁？另外，大家也许都发现第四章决战里柯尔王鲁德路夫（ルドルフ）时，只要使用雅木与他战斗，他是绝对不会还手的，路德鲁夫死后也会叽里呱啦说上一大堆（汗），但那个时候玩家几乎都是日文菜鸟当然什么都看不懂……下面我为大家奉上这段对话：

打倒鲁德路夫后……

鲁德路夫：雅木，你已经变得很厉害了，看来我把你交给麦森这个选择没有错。我想你也应该发现了吧，你真正的名字应该是是艾尔帕因·雅木·鲁德路夫（アルパイン·アルム·ルドルフ），也是我唯一的儿子。呃……现在说这些……已经……太晚了……。雅木，我还有一个最后的请求，请你用封印着米拉女神神圣之力的圣剑,也是我们里柯尔王家时代相传的圣剑·法尔西昂（ファルシオン）去打倒邪神杜马吧!

进入里柯尔城后……

马赛那：艾尔帕因王子，我是王家亲卫队长马赛那，根据陛下的命令，我已经把残兵都集合了起来，我们随时听候王子您的命令。

士兵：王子陛下，请您先去见麦森将军。

雅木：啊，爷爷，这到底是怎么一回事？那个可恨的鲁德路夫皇帝怎么会说是我的父亲呢！真过分啊！爷爷怎么从来都没有对我说过呢！

麦森：雅木啊，的确是这样的，你的确是鲁德路夫皇帝的亲生儿子，现在也是雷格尔皇室唯一的继承人。

雅木：但是，为什么会是这样的结果！我，我为什么非要和自己的父亲战斗不可！？

麦森：雅木，我曾经对你说过,瓦伦西亚大陆被两个神划分为南北两个版块,并且，他们的一举一动都影响着人们的生活。结果，索非亚人渐渐变得懒惰起来,里柯尔人则变得越来越凶残。这样下去，两个国家都会覆灭的，我想鲁德路夫皇帝也是这样想的，所以他把自己变成了一个破坏者,以此呼唤勇者的出现，为了建立新的时代，他决心把自己当成一颗棋子。而且，如果打倒自己的

应设立“游戏点将台”，像《电软》一样为游戏评分，点评，还是由于贫铁，我们玩就玩出色、经典的游戏，买垃圾会让大家吐血，而我们也相信你们的眼光与评价。(浙江 曾科斌)



勇者是自己的亲生儿子的话，这对他来说应该也是一种幸福吧……他十六年前就是这样跟我说的，并且把刚刚出生的你托付给了我，至今我仍然无法忘记他当时的模样……这个男人把自己的生命投入到了地狱之火中,但,等我反应过来的时候,已经来不及拒绝他了,这一切,都是命运的安排。雅木，不要伤心了，鲁德路夫皇帝没有完成的遗愿必须由你来完成。走！到地下神殿去吧，让邪神多玛回到地狱去！不快点的话,茜莉佳他们就危险了！

系列第二作,同时也是目前为止全系列中唯一一款拥有双主角系统和高自由度的《纹章》。FC上难得的优秀之作,无论从画面还是游戏性来说都是FC上难得的精品,是一款值得反复一玩再玩的经典之作。

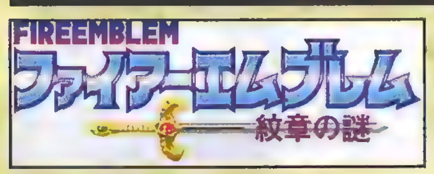
FAMI通评分：28

销量：约32万本

PS：《暗黑龙与光之剑》和《外传》都在FC上由我国某软件公司推出过中文版，不过翻译简直是烂的掉渣！完全可以用胡闹来形容，建议玩家不要玩这所谓的“中文版”，这种翻译绝对是误导玩家。

=火炎纹章~纹章之谜=

●发售日：1994年1月21日 ●机种：SUPER FAMILY COMPUTER ●容量：24MB ●售价9800日元

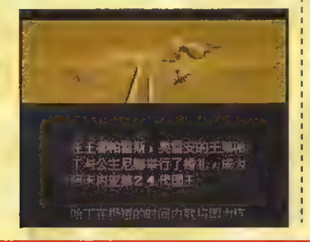


《纹章》系列在SFC上推出的第一作，以FC版《暗黑龙与光之剑》作为基准，增加了第二部“英雄战争篇” 画面效果因为主机的更新换代自然得到加强，战斗画面更加精彩，人物头像比起《暗黑龙与光之剑》来更加华丽，剧情方面也因为第二部的加入而被润色不少，新增的职业“模仿者”也为游戏带来不少新意，同时新增乘骑系进行室内战必须下马（飞马，龙）的设定（这点倒是没错,哪有骑着马和天马飞龙在屋子里开打的? 不怕撞墙啊? 汗）这点被沿用到了《776》以及《TRS》中，而游戏难度也再次被提高。从本作开始，纹章系列从此步入辉煌之路，首先是游戏发售前便获得《FAMI通》评分史上的最高分：36分；游戏的电视广告仍然采用歌曲形式，并邀请了同样是《纹章》FAN的影星裕木奈江加盟广告片的拍摄。之后游戏大卖特卖，玩家玩得爽，IS这次也赚翻了（笑），至今《纹章之谜》在玩家心中的地位仍然占踞着很重要的位置。

雅嘉尼亚大陆史

雅嘉尼亚大陆前4000年左右，龙族全盛时期,由神龙族支配的大陆建立起了高度的文明。

前1000年左右，龙族开始衰退，亦出现退化的征兆，出生率降低，部分龙族听从了长老们的意见，开始逐步变为人类。(龙族是通过龙石将自己本来的面貌和实力封存，而变为人类的模样)但地龙族却没有听从长老们的意见，而向马基尼亚内陆逃窜，唯有地龙族的梅迪乌斯（メディウス）使用龙石将自己的模样变成了人类。



前740年，已经野生化的地龙族向人类发起袭击，人类面临灭亡的危机。神龙族的首领那迦为了保护人类，率领军队与之交战。

前500年，神龙王那迦将自己的牙所制成的剑与圣玉之盾封印在拉马神殿后死去。

前10年，神殿被不知名的人破坏，剑和盾被偷走。

元年，雅嘉尼亚圣王国建国。失去了力量的龙人受到人类的轻视，只有在边境地区静静地生活着。

490年，梅迪乌斯建立特鲁亚帝国，开始与人类敌对。

493年,雅嘉尼亚圣王国灭亡。

498年，边境。开拓都市艾里迪亚的年轻人安利（アンリ）得到了圣剑法尔西昂并打倒了

希望《掌机迷》也开一个和《电软》中的“大增画廊”一样的栏目，只登和掌机有关的漫画，那样一定会受欢迎的！(河北 李梦华)



梅迪乌斯，特鲁亚帝国灭亡，雅嘉尼亚帝国重建。

499年，雅嘉尼亚王卡尔达斯平定了北方的草原地带，建立了奥利安王国。初代国王为卡尔达斯王弟马龙。

500年，勇者安利建立了艾里迪亚王国。

501年，古鲁尼亚守备队长奥云将军建立古鲁尼亚王国。

503年，马基尼亚的奴隶战士艾奥特（アイオテ）建立马基尼亚王国。

537年，艾里迪亚国王安尼死去，由于继承问题，分离出了独立古拉（グラ）王国。

550年，大贤者嘉图在嘉丹设立魔道学院。

570年，边境岛国达尼斯统一，新达尼斯王国建立

597年，地龙梅迪乌斯在社鲁亚地区复活，开始召集龙人。

598年，马基尼亚王突然死亡，王子米歇尔掌握了实权，宣布与特鲁亚同盟。另一方面，对雅嘉尼亚反感的古鲁尼亚亦决心与特鲁亚联合，于是特鲁亚帝国再兴。

600年，特鲁亚帝国侵略雅嘉尼亚，“暗黑龙与光之剑”战役爆发。

602年，梅迪乌斯率领的特鲁亚帝国军包围雅嘉尼亚首都哈尼斯，并与前往救援哈尼斯的艾里迪亚军以及卡缪将军率领的古鲁尼亚军在米尼迪河对决。本来有利的艾里迪亚军因盟友古拉王国的背叛而败退，之后艾里迪亚王国被帝国军重创而灭亡。同年，哈尼斯王宫陷落，雅嘉尼亚王国灭亡，与王家有关连的人除公主莲娜外被全部处死。

604年，莲娜公主逃出了哈尼斯王宫，受北方草原地带中一直进行游击战的哈丁反乱军保护，莲娜公主开始在奥利安募集解放雅嘉尼亚的义勇军，但是因密涅瓦公主率领的马基尼亚骑士团进攻而陷入败退的危机。这时逃到达尼斯的艾里迪亚玛尔斯王子，因莲娜公主的求救而起兵，雅嘉尼亚解放军正式建立。

605年,玛鲁斯王子打倒地龙梅迪乌斯,特鲁亚帝国灭亡。"暗黑龙与光之剑”战役（600-605）结束。

606年，奥利安王弟哈丁受莲娜公主的推举成为雅嘉尼亚王国第24代国王。

607年，哈丁王建议重建雅嘉尼亚神圣帝国，增强军备，并把邻近的小国合并。然后，雅嘉尼亚占领下的古鲁尼亚王国爆发叛乱。玛尔斯王子答应了哈丁皇帝的邀请向古鲁尼亚远征。但在这期间内，艾里迪亚王城却受到雅嘉尼亚军攻击而陷落。因此，艾里迪亚与雅嘉尼亚进入全面战争中。英雄战争（607-608）爆发。

608年，哈尼斯城陷落，哈丁王战死。



609年，玛尔斯王子与哈尼斯的希达公主结婚，正式成为艾里迪亚王。艾里迪亚王玛鲁斯由于莲娜王妃的强烈要求，决心用自己的双手来改变雅嘉尼亚王家，统一世界。史称"王中之王"的传说英雄王玛尔斯诞生。

英雄战争结束。

隐藏要素解析

■ 使用修理杖来练级 ■

选取修理（ハマ—ン）杖，然后选择同伴身上需要修理的武器之后点B键取消，就可以得到使用后的经验值,当然杖的耐久度是不会损耗的。

■ 变身后也可以升级 ■

模仿者（コマンド）在变身中打倒敌人无法获得经验值，但是在斗技场战斗胜利并获得经验值是可以升级的，当变身状态恢复后，升级所增加的级数和经验值虽然会还原，但是增加的HP不会降低。

■ 无限秘宝 ■

当一个角色发现了隐藏宝物,并出现“发现了隐藏宝物”这个信息的时候,马上连续按b键。满足了以上条件的话，那么被发现的宝物的耐久值为“——”，即无穷多个。如果将它放进运输队里,耐久度就会变为0了。要当心！运用这种方法,

把书中一些和掌机游戏无关的东东删去，增加POCKET专业户的页数内容，让《掌机迷》FANS能更多地和风林兄交谈，提意见。使《掌机迷》变得更加完美。（云南昆明 李文凌）



在第二部第11章去挖宝的时候，就可以让找到的一个能力上升药变成无穷多个，如此完全可以培养出一支无敌军队。但是，这对游戏平衡性的破坏是显而易见的，同时，也很有可能发生存档丢失或者不能看到完美结局的现象，请务必谨慎使用本秘技。另外，发现隐藏宝物的时候按“右+START+SELECT+Y+A”也可以增加耐久值的数量，但不是无限，卖价比连按B所得到的宝物也要低一些。

■ 希望变身的大贤者嘉图 ■

第二部十四章中，让玛尔斯在中央的屋子内待机，会出现长着大贤者嘉图(ガドー)的脸,在地图上显示是修女蕾娜(レナ)的单位出现，利用这个BUG,可以使道具增殖,先让伪レナ取得要增殖的道具,一度中断后再开,伪レナ会变成模仿者谢尼(チェイニ–)(进行此步骤后该单位不能再做道具交换,要在做这一道工序之前先把要复制的道具放到他身上)，然后再让真的チェイニ–变成这个单位(大汗),在这样的状态下过关,过关后在人物选择中,原来的チェイニ–会变成有チェイニ–头像的玛尔斯,这个チェイニ–头玛尔斯身的怪物身上带有贤者头チェイニ–身上一样的道具(– –;),将前者身上的道具交换给其他人,即完成道具增殖。以此类推以后每章都可以用这样的方法复制贤者头チェイニ–身上的道具,要注意复位之后チェイニ–头玛尔斯会消失,一定要注意取得他身上的道具之后保存。如此的话，让我方所有的战士都拥有奇迹之剑(メリクルソ–ド)，让所有的弓手都拥有圣弓哈鲁笛亚(バルティア)以及N+N把再动之杖(アゲインの杖)都不会是做梦了……

使用此bug有可能造成不能达成完美结局的副作用，需要注意。

系列第三作,大幅度进化的一代。

FAMI通评分：36

销量：约78万本

〓 火炎纹章~圣战的系谱 〓

●发售日：1996年5月14日 ●机种：SUPER FAMILY COMPUTER ●容量：32MB ●售价7500日元

系列SFC版第二作,同时也是被称为“巅峰”的作品。由于SFC包机房当时正好在国内逐渐兴起，所以本作在中国玩家中也留下了很不错的口碑。（当时的游戏房里，十个人有八个都是在玩《系谱》）该作无论是剧情、画面、人物、战略性、游戏性、平衡性都达到了系列的最高锋。首先，在SFC中后期出现的她的画面表现亮丽而清新，无论是唯美的人物设定，广阔的战斗场景，华丽的战斗画面，人物攻击方式多种多样，随人物的不同在职业造型方面也有较大差别，必杀画面赏心悦目，比如：飞马骑士的一击远扬；飞龙骑士的高空俯冲；剑圣的流星乱舞；弓箭手的百步穿扬，以及盗贼的背后偷袭和王子的“龙虎乱舞--圣剑版”等等。

本作由十横由佳小姐负责的游戏音乐更是优美动人，比如第七章“穿越沙漠”。从音乐中即能感受到大沙漠中的那份炎热和荒凉，还有敌方的暗黑司祭曼夫罗依出场时那阴森的曲调，让人一听就知道这是个大奸角–_–b,其次比如终章MAP的音乐，初次听到就给人一种振奋的感觉，音乐的笔调与游戏里那种正义即将取得最终的胜利，光明即将到来的气氛配合得简直恰到好处。



其次，《系谱》取消了最初的小地图作战模式，而改为大地图，大规模作战，通常一场战役即要攻下好几座城池，广阔的地图使得游戏的战略性又提高了一个层次，有别于前几作的作战方

式无疑为本作的又一个闪光点。

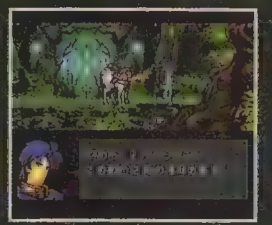
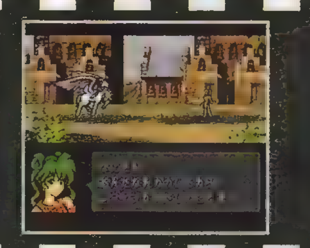
再次，游戏难度再次得到提升,而本作对挑战评价的要求又非常之苛刻，因此游戏发卖后，连高手入云的《FAMI通》编辑部也是一片“哀呼”（笑），由于大规模军团战的引入，因此我方角色以一挡十是常有的事，加之初期我方能力普遍较低，所以时常都会听到角色阵亡的惨叫(汗)。据说日本购买本作的玩家能在第一时间内坚持将之通关的不到十分之一，其难度可见一斑,但游戏的销量也因此受到了一定的影响，发售几个月后，随着攻略本的出炉,可以将装备修炼为“百人斩”（某一武器斩杀一百名敌人后,会增加50%的必杀几率）秘技的公开，于是游戏的难度自然因此下降（笔者当年在游戏房经常见到有人整天整天练百人斩的），自然的,对于系谱的难度评论也慢慢演变为两种说法,一种是难,一种是很简单；其实两种说法都有道理,如果不练百人斩，不刻意练级，但凭战术来通关,恐怕也是需要耗费一点脑细胞的吧？相反,花上几天几夜练出N把百人斩和N个满级人物,游戏自然也就变成了无战略性的屠杀。因此百人斩这一设定至今仍是一个受到争议的话题。



其实本作最大的闪光之处就在于——“恋爱系统”！

因为《圣战系谱》是由上下两部组成的，下部的伙伴几乎都是上部的子女，玩家可以随意为下部的角色选择不同的父亲，父亲不同，子女的能力值和特技更是大不相同。加之《系谱》中系谱图的导入，更使得“配对”这一任务成为了游戏中的重心之重心！举两个最经典的例子，上部的人气女剑圣艾拉（アイラ）与谁结合对玩家来说简直是个大难题，最出色的候选人是勇者霍林（ホリン）和骑士诺依斯（ノイッシュ）,选择霍林，子代因为A+A=S的血统拥有极高的成长率，加之流星+月光双剑技，到了后期简直就是魔挡杀魔，佛挡杀佛的无敌强人。如果选择诺依斯的话，子代成长率虽然不及和霍林的组合，但是拥有追击和必杀这两项特技又使他们如虎添翼,例如某位前辈就在第十章“光明于黑暗”中使用艾拉与诺依斯结合所生的拉可秀(ラクチエ)手持一把细剑单挑暗之皇子尤里乌斯，就因为追击和必杀的辅助,居然出现了拉可秀使出了24连斩将之解决的精彩战斗。其次,上部的天马骑士菲莉（ブユリ－）的结婚人选也是一个争议,按照剧情她与风之圣者雷文（レヴィン）的结合是最合适的：儿子塞迪（セティ）出场职业就为贤者且继承了父亲的圣风直系血统和风之圣书菲鲁塞迪，把他往敌人堆里一扔,敌人BOSS就等着收尸吧（笑）,笔者就曾用塞迪一人在终章全灭十二魔将。而女儿菲（フィ－）也是因为圣风血统也拥有很高的成长率。但是，如果放弃雷文，让大祭司克罗德（クロード）与菲莉结合的话，那么儿子塞迪就会拥有直系圣杖血统，并且能直接使用父亲穿下来的复活圣杖,女儿也可以获得旁系血统而可使用B级杖,这样在前线也可以为我方角色回复和辅助。雷文则可与女魔导士蒂尔朵（テイルテュ）结合，这样他们的儿子阿萨（アーサー）第六章便会出场并继承了父亲的直系圣风血统和风之圣书！想想看，下半部第一章便得到拥有即无敌（毫不夸张的说法）的圣风！这样初期练级难度大减，第七章与圣雷—雷神之锤的交手也可以变得轻松无比。其实这样的例子还有很多，我就不一一列举了，游戏是需要大家去体会的。



一次学校开运动会，班里一小厮极其猖狂地带来了一块透明的砖头？后面居然还装四节电池？经过多方位的仔细观察后才发现，这是一台可以被捧在手心里，有着FC般效果的游戏机。我顿时觉得自己那台庞大的PS和这GAME BOY相比（转下页）

剧情篇

■ 序章 圣骑士诞生、一章 精灵森林的少女 ■

古朗贝尔国远征东方之国伊萨克，古朗贝尔国的王子辛格尔德为了拯救优古维城的公主艾婷，在兰斯塔王子乔安的帮助下，一同制压了邻国威尔丹。同时，辛格尔德结实了精灵森林里的少女蒂娅多拉，并与之相识相爱。

■ 二章 艾古斯托利亚的动乱 ■

希亚菲——兰斯塔联合军向艾古斯托利亚进攻，辛格尔德结识了诺迪翁王国的公主拉格西丝和希连西亚的王子雷文。

■ 三章 狮子王艾尔特翔 ■

伊萨克王国灭亡，辛格尔德之子塞利斯出生，艾古斯托利亚王国，由于所谓的“希亚菲王子谋反事件”，辛格尔德王子逃亡到北雪之国希连西亚，而乔安王子则与妻子艾丝琳一起回到兰斯塔王国。

■ 四章 飞舞于空中 ■

希连西亚内战爆发，在辛格尔德的协力下内乱被平定，同年乔安之子利夫出生。

■ 五章 命运之门 ■

辛格尔德公子为了澄清污名，向王都巴哈拉进发。乔安王子为了帮助好友，率领军队穿越伊多沙漠准备与辛格尔德会合，不幸的是遭到了多拉基亚龙骑士团，天枪的继承人龙王托拉邦特的伏击，乔安与艾丝琳战死于伊多沙漠;女儿阿尔提娜被托拉邦特抱走，史称“伊多的虐杀”。辛格尔德公子则陷入炎之圣战士后人阿尔维斯的圈套，被强加叛徒之名后含恨而亡于阿尔维斯法拉之炎的中,辛格尔德军全军覆灭,史称“巴哈拉的悲剧”。



■ 六章 光之继承者 ■

十七年后塞利斯的解放军开始壮大，借贵族平定反乱军之机一举攻下敌人的城池，并结识光之巫女尤莉亚。

■ 七章 穿越沙漠 ■

塞利斯为了帮助兰斯塔起义军，穿越沙漠向兰斯塔进军，与利夫王子一行人会合。

■ 八章 多拉基亚的龙骑士 ■

塞利斯与利夫联合军继续向南多拉基亚进军，中途结识“风之勇者”塞迪，而一直被托拉邦特抚养的利夫的姐姐阿尔提娜作为敌人出现在敌龙骑士军团中。

■ 九章 为谁而战 ■

塞利斯和利夫最终说服了阿尔提娜,与南多拉基亚的决战最终胜利,龙王托拉邦特战死。尤莉亚被曼夫罗依抓走。

■ 十章 光明与黑暗 ■

解放军向古朗贝尔进军，塞利斯与同母异父的弟弟--暗之皇子尤利乌斯在战场上碰面，阿尔维斯皇帝将辛格尔德的圣剑提尔芬古托付给巴尔马克主教并让他交给塞利斯，自己则最终倒在了塞利斯的圣剑之下。

■ 终章 最终的圣战 ■

占领了希亚菲的塞利斯一行人向着最终目的地巴哈拉城进军，解救了被曼夫罗伊控制的尤莉亚，之后尤莉亚取得光龙之书。战胜了暗之皇子尤利乌斯，大陆全土解放。

隐藏剧情：两代人的相会

第十章“光明与黑暗”中，首先让塞利斯王子救出老司祭取得圣剑，然后用塞利斯打倒阿尔维斯皇帝，再将他移动到老司祭出现的地方右边一格待机，那么就会出现以下对话：

蒂娅多拉：赛利斯……赛利斯…







赛利斯：是、是谁？…是谁在叫我的名字？
蒂娅多拉：…赛利斯…你长大了……
赛利斯：难、难道你是母亲!?是母亲？
蒂娅多拉：……将你培养成如此威风凛凛的年轻人…还得感谢雷文先生才行呢……赛利斯，要珍惜同伴和朋友哦……别忘了，无论何时都要心怀感激之情……
赛利斯：…是、是的…母亲！我终于战胜阿尔维斯皇帝了！我为父亲的遗憾报仇了！
蒂娅多拉：是吗……那么尤里乌斯和尤莉亚……
赛利斯：尤里乌斯和尤莉亚!?母亲怎么会认识他们的呢？？
蒂娅多拉：……
赛利斯：母亲……？
辛格尔德：……赛利斯，
赛利斯：你是？……难道是…父亲!?
辛格尔德：赛利斯，不能得意忘形。阿尔维斯被打倒并不单单是你一个人的力量……
赛利斯：嗯？？父亲…这是什么意思……!?
辛格尔德：赛利斯啊、要学会去理解他人的悲伤。真实并不仅仅只有一个。如果无法了解这点的话，那么这场战争将会完全变得无意义吧……
赛利斯：父、父亲！请等一下！
蒂娅多拉：……要保重身体哦……
（塞利斯得到生命之腕轮）
一家人隔世的重逢……经历此段剧情的玩家想必都有一种深深的感动吧……

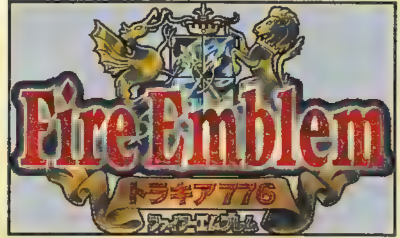
系列第四作，被誉为完美之作，其华丽的人设，悦耳的音乐，动人的剧情，超高的游戏性完全压倒当时许多32位游戏。（系谱在当时绝对可以让很多SS/PS游戏喝一壶）

FAMI通评分：31

销量：约50万本

火炎纹章~多拉基亚776

●机种：SUPER FAMILY COMPUTER ●发售日及售价：写入版1999年9月1日，2500日元，预约写入版，预约DX版1999年8月28日，6000日元，9800日元，卡带版2000年1月21日,5200日元 ●容量：32MB



纹章系列在SFC上最后一作，也是加贺昭三参与开发的最后一部《纹章》，《776》是将《圣战系谱》的多拉基亚以及兰斯塔部分剧情放大，以另外一名王子利夫作为主角，向大家讲述利夫王子在祖国被侵略后直到与表兄塞利斯军汇合的故事。由于游戏本身就是以《系谱》作为故事背景的，所以在剧情方面不可能有多大的突破，并且本作恢复了小地图作战，并且在某些关卡中加入了“外传”，只要达成一定条件便可进入附加版面。说起来，776最值得称道，也最被人诟骂的就是她超高的难度，因为她真的是——太难了！真的很难很难！很难很难很难！几乎从第三章开始，新手每打一章想要一次过去几乎都是不可能的（毫不夸张），有时候被某一章困一个下午是经常的事，笔者曾经在某章被困十个小时，差点气得把SFC给砸了-_-b。而正是因为高难度使得游戏性较前几作也高出不少，画面方面因为使用了与系谱相同的引擎相差不大，但是在细微之处还是有一些改动，而且人物都是经过重新绘制的，某些设定做了改动，比如新增支援系统，某些特技也做了相应调整，（尤其是那个“月光+流星”同时发动……寒）其次增加了“体格”数值，使用了“疲劳度”以及“捕获”、“救出”等新指令，更加进一步地增加了游戏的难度和战略性。所以相比某些冷饭游戏来说任天堂还是比较有诚意的。

剧情简介

“776”的剧情，是将《圣战系谱》的第七、八章剧情“穿越沙漠；多拉基亚的龙骑士”部分放大，讲述乔安王子之子利夫（リーフ）王子从拯救女友南娜及女剑士玛丽塔开始，直到与塞利斯会合，攻下曼斯塔城。

古朗贝尔历776年，一直伺机妄图抓捕利夫等人的帝国军趁主要战力不在之时袭击了菲亚那村，抓走了利夫的女友南娜和南娜的好友玛丽塔，为了救回同伴，大家在旅行剑士艾维尔以及利夫王子的率领下前往曼斯塔城，可是在攻下曼斯塔

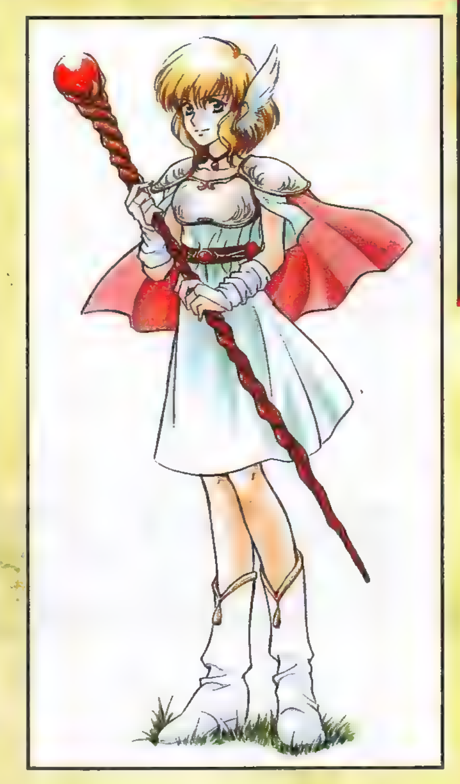
知道吗？每次买《掌机迷》后，拿到我手上时都已经破破烂烂了。因为《掌机迷》炫丽的外形引起了许多同学的好奇。经N次传阅+瓜分海报、光盘=面目全非。还好第三期出现时，班里有许多人已经决定长期购买《掌机迷》了（它们再也不用猜拳来决定我的海报、光盘该归谁了）。（辽宁大连 李康）

城后才发现自己中了圈套，全军包括利夫王子自己都成了阶下囚并被押送到了曼斯塔地下监狱，在这段时间里，利夫幸运地结识了自由骑士菲尔格斯，天马骑士卡琳，盗贼拉拉等同伴。而之后正巧遇上了反曼斯塔组织，由“风之勇者”塞迪组织的“玛基团”的劫狱行动，靠着大家的帮助,利夫顺利地找到了南娜准备脱出曼斯塔城，可惜的是一直作为利夫左膀右臂的剑士艾维尔为了拯救被黑暗之剑诅咒的养女玛丽塔，身中贝鲁多和雷多利克的歼计，变成了一樽石像……被永远留在了曼斯塔。

同时，暗之皇子尤里乌斯同时也要求部下为他安排狩猎小孩这种残忍而血腥的行为，利夫目睹了眼前的这一切，年轻的利夫发誓要解放北多拉基亚，从此，解放军开始了艰难的作战，其间目睹了命运的残酷，生命的脆弱，利夫因此成长起来……而与此同时，他还必须提防一直对北多拉基亚虎视眈眈的由龙王托拉邦特统治的南多拉基亚。之后，一行人冒着生命危险进入南多拉基亚，进入了由有“多拉基亚之盾”之称的汉尼拔老将军镇守的密斯城，终于来到了兰斯塔旧臣所建立起来的秘密据点，并得到了有力支持。之后利夫为了保护被帝国军重兵保卫的军事重地“自由都市”塔拉，率领军队一次又一次地抵挡住了敌人的进攻，并取得了最终的胜利，之后利夫在新塔拉市长，与自己拥有相同血统的光之圣战士（旁系）丽诺安的帮助下成功离开塔拉，继续着解放北多拉基亚，复兴兰斯塔王国的使命。

不知不觉中半年过去了……利夫军的势力一天比一天壮大，已经不能和半年前的利夫军同日而语了，最终，在所有同伴的齐心协力下，兰斯塔城终于被攻下！利夫和一直抚养他长大的，乔安王子的臣子，被称为“大陆第一枪骑士”的菲因终于回到了阔别十五年的故乡！

令人惋惜的是，由于利夫经验不足，以及战略方针的盲目果断，导致解放军在救援阿鲁斯塔之战中失去了自己最得力的伙伴之一——兰斯塔遗臣，名军师德里亚斯，他是代替利夫而死的……受到宛如失去亲人般打击的利夫王子带着已经元气大伤的军队退回了兰斯塔，之后的岁月里，帝国军与解放军的战斗一直没有中断。每一次袭击对大家来说都是一个艰难的挑战，死守兰斯塔成为了大家共同的信念，但是面对一次比一次强大的帝国军，利夫军实在是无法再坚持下去了，眼看兰斯塔城即将再次落入敌军手中……



在这危及存亡之秋，率领伊萨克解放军的号称“光之公子”的辛格尔德之子塞利斯王子率领军队穿越伊多大沙漠前来救援，在双方的共同努力，以及“风之勇者”塞迪率领的马基团的帮助下，解放军终于成功地夺回了军事重地阿鲁斯塔！这时是古朗贝尔历777年，利夫，终于见到了自己的表哥塞利斯……之后更是与自己失散十多年的姐姐阿尔提娜相会……

隐藏要素解析

■ 精英模式（卡带版）■

在开始游戏后的选项菜单里,将光标移动到“新游戏”并选择之（不要进入正式游戏）之后输入“→←→←→←→→”之后如果听到一声音效的话，再按B键退回菜单画面,就会发现菜单中多出了“精英模式”(エリートモード),这个模

系列第五作，也是SFC最后的大作，继承了系列一贯的高素质，游戏回归小地图作战，难度为全系列最高。

FAMI通评分：35

销量：综合100万本以上

式为所获得的经验为普通模式的两倍，而且不影响评价，这对练级苦手玩家来说是个不小的帮助哦。

■ 不进入秘密商店就能买到隐藏道具 ■

24章中拥有大量出售增加能力值的道具的秘密商店，但是它所处的位置实在是太远了……，如果用普通的传送术和反空间术根本就无法到达……但是，用这个方法无论在地图的哪个角落都可以进入秘密商店哦~

■ 使用反空间传送（リワーワ）的情况 ■

首先，必须要有一个杖级别为A，同时持有反空间传送和会员卡（メンバーカード）的角色，使用“杖”指令并选择反空间传送，将光标移动到秘密商店的位置（这时显示×），然后按B键取消，这时“秘密店”已经出现在了指令栏里(真牛，把商店给拉到脚下来了）。

■ 使用传送（ワーワ）的情况 ■

首先，必须要有一个杖级别为A，同时持有反空间传送和会员卡（メンバーカード）的角色,使用“杖”指令并指到邻接的同伴选择传送，将光标移动到秘密商店的位置（这时显示×），然后按B键取消,这时“秘密店”已经出现在了指令栏里。

■ 恶搞 ■

先用飞行系角色俘虏一名敌人，然后移动到河川里，之后选择解放,那么敌人单位会立刻消失在地图上……（淹死了,爆笑！）

= 火炎纹章~封印之剑 =

●机种：GAME BOY ADVANCE ●发售日：2002年3月29日 ●售价：普通版4800日元，初回预约限定版7800日元 ●容量：64MB



GBA版第一作，也是没有加贺参与制作的第一部《纹章》，本作的发售彻底打消了许多玩家对本作的素质问题所抱的怀疑态度（其实这种担心是可以理解的，《皇家骑士团》在主制作人跳槽SQUARE后的新作素质简直惨不忍睹）,其游戏本质仍具当年风采！无论是熟悉的片头音乐,熟悉的地图画面,熟悉的对话方式,战斗画面等等，《封印之剑》的确是又一次向玩家展示了“SLG的金字塔”的超高素质，游戏加入了体贴新手的教学模式，游戏进行方式也中规中矩,画面虽然不是特别华丽但仍能再现那份动感与多彩,而难度则适中,对老手来说可能比较简单,但对新手仍有一定挑战性,游戏系统大多继承《纹章之谜》与《776》,同时拓展了支援系统,增加了支援对话。同时加入了剧情分歧使得游戏可玩性更进一步。开发者同时考虑到GBA强大的通信功能而加入了可以让玩家联机对战的“通信斗技场”。《封印之剑》发售前在《FAMI通》取得了36分的高分！实际销售情况虽没有预料之中出色但仍令人满意,GBA玩家绝对不能错过该作！

剧情简介

艾雷布纪元前，人与龙共存的时代，两个种族和睦相处，互不侵犯。但后来，人类为了满足自己的欲望以及扩张领土的野心，打破了这个平衡，“人龙战争”爆发。人类凭借“神将器”的力量取得了胜利，并将龙族从大陆上驱逐了出去，谁也没有料到千年后的两场震惊整个大陆的战役，在此刻便已经埋下了种子。

人龙战争结束后，八位使用“神将器”领导人类取得胜利的英雄被人们尊为“八神将”，他们为了使艾布雷大陆能长久地和平繁荣下去，在大陆上划分出了形形色色的地区与国家,它们是：

● “封印之剑”的使用者，英雄哈尔特穆德建立

《电软》中一个“家”，《掌机迷》中一个“家”，还是比较喜欢后者，因为我一向是玩掌机的（没钱买其它主机，FC被老豆用“无式”给废了），不过现在也玩不了了，因为要高考嘛，提到高考，不知“窗外不归的云”考得如何，如果能的话，请提供一下经验，如果考得好的话说不定就能向老娘提点什么要求，（江西 周瑞琳



的东方武勇之国"贝伦王国"。

● "至高之光"的使用者，圣女艾莉米奴之圣名远播的西方艺术之国"艾特鲁利亚"。

● "疾风之弓"的使用者,神骑兵哈农所深爱的草原上飞驰着的游牧民们所建立的"萨卡诸部族"。

● "冰雪之枪"的使用者，骑士巴里卡恩的故乡依利亚的佣兵们所建立的"依利亚诸骑士团"。

● "天雷之斧"的使用者，狂战士迪尔巴因的长眠之地，野蛮人聚居的未开发地"西方三岛"。

● "业火之理"的使用者，大贤者阿托斯所隐居的不毛之地"那巴塔沙漠"。

● "烈火之剑"的使用者，勇者罗兰的后人们所建立的"利基亚同盟"。

但是有一天，这和平轻易就被打破了，贝伦国王塞菲鲁为了扩张领土，开始侵略其他国家，贝伦军势如破竹般占领了依利亚和萨卡，现在又盯上了利基亚。

掌管利基亚东部费雷地区的艾利乌德侯爵之子罗伊为了继任领主，目前正在利基亚大都市欧斯迪亚留学，艾利乌德的好友，奥斯迪亚侯爵海克特鲁的爱女莉莉娜这时前来费雷参观，病中的艾利乌德突然命令罗伊回国，原来艾利乌德已经感受到二十五年前的预言（烈火之剑里的……）即将实现，大陆会再次被鲜血染红，他拜托罗伊率领同盟军与贝伦王国作战，希望他能代替生病的自己阻止战争的扩大。

之后，罗伊机缘巧合邂逅了贝伦公主基内维亚，她携带王家宝物"火炎纹章"出逃的目的也是为了阻止哥哥的野心，于是她加入了罗伊的军队。现实是残酷的，当罗伊赶到阿拉芬城后，发现这里遭到了贝隆王国三龙将的奇袭，镇守这里的欧斯迪亚领主海克特鲁重伤身亡，罗伊带着他生前的托付赶往欧斯迪亚，不料守城将军发动了叛变并囚禁了罗伊青梅竹马的朋友莉莉娜，罗伊经过一场战斗后救出了莉莉娜并夺回了欧斯迪亚城，但再次遭到贝伦军队的袭击，这时艾特鲁利亚的三军将之一，莉莉娜的老师塞茜莉亚出手相救。

得到艾特鲁利亚的帮助后，罗伊作为首领成立了利基亚同盟军，并答应了他们的要求前往未开发之地西方三岛去讨伐蛮族，在这里罗伊结识了旅行诗人，真实身份为艾特鲁利亚王子的艾尔芬。但当他们回到艾特鲁利亚时发现同盟军的据点已经被艾特鲁利亚的投降派和贝伦军占领，救出塞茜莉亚后，一行人再度前往被贝伦军袭击的，位于大沙漠之中的"理想乡"，罗伊发现这里居然还有龙族生存。

之后一行人顺利攻下艾特鲁利亚城，艾特鲁利亚--利基亚同盟军结成，罗伊率领军队势如破竹的解放了萨卡和依利亚地区，并最终取得了封印之剑打倒了贝伦王塞菲鲁，这时，在漫长的战斗过程中收集起来的所有神将器开始发光，为大伙指明了一条新的道路--龙之神殿。

赶到龙之神殿后，罗伊与龙族唯一的幸存者亚安碰面了，原来塞菲鲁是想复活魔龙，把整块大陆交给龙族来统治！这时的魔龙已经失去了自己的"心"，只是一个用来完成任务的工具，罗伊使用封印之剑封印住了魔龙的力量，并将她送往"理想乡"生活，新贝伦王国，以及利基亚王国从此成立，大陆迎来了永远的和平……而那名龙族少女，最后找回了属于自己的"心"……

短评

封印之剑里，给笔者印象最深的人物，不是主角罗伊，也不是龙族少女伊多，而是"解放者"塞菲鲁。

塞菲鲁在游戏里，的确给人一种暴君的感觉,他蛮横无理，依仗武力欺负周围的小国，而且疯狂的残杀和破坏，说他是坏蛋、奸角都不为过……可是，也许很多人都不知道，他拥有一段极为悲伤的过去。



二十二章，罗伊与塞菲鲁的战斗，是这样描述的：

赛菲鲁：来了吗……哼，我的道路居然被这样一个少年所妨碍。

罗伊:贝伦国王赛菲鲁……你回答我一件事,为什么要侵略其他国家！

赛菲鲁：……为了让这个被人所支配的世界结束……。

罗伊：你……说什么？

赛菲鲁：人心难测。趋炎附势，对一直信赖的东西也可以满不在乎地背叛。那种被人背叛的痛苦和悲哀，想必你也经历过吧……

罗伊：……

赛菲鲁：嫉妒、羡慕、欲望……被这些无聊的感情所左右，血亲、同伴也会互相争斗。只要有我这个可爱的儿子，就会有想亲手杀死他

的父亲。人要支配人，人要站在人之上……这种事就永远不会结束。

罗伊：但是你所做的这一切，不就是要让人来支配人吗！

赛菲鲁：……人龙战争的结局，你知道吗？

罗伊：你的祖先，英雄哈尔特穆德将魔龙打败的传说……

赛菲依：那是搞错了吧。

罗伊：搞错了？

赛菲鲁：人是不应该胜利的，因为人一旦胜利，这个世界就会被人支配，然后受无聊的感情左右，然后变得无聊。

罗伊：……

赛菲鲁：错了，就要纠正，我要把这个世界交给龙，将世界从人的支配中解放出来，将人龙战役以来的一切纠正过来。

罗伊：所以，你就将魔龙唤醒了，对不对？

赛菲鲁：那个么，就要你自己去亲眼确定才行了。

罗伊：……刚才你说要将整个世界交给龙，那只不过是用龙来取代人而已嘛！

赛菲鲁：不是这样，被唤醒的龙是为战斗而制造的兵器，他们并没有自我，被他们支配的世界，会是一个公平而宁静的世界吧。

罗伊：我不认为那是一个美好的世界！的确，人是被各种各样的杂念缠绕，可是，能够战胜它的，不也是人自己吗！

赛菲鲁：哼……说得倒真好听……

罗伊：我相信人的可能性！我是绝对不会输给对人绝望到连自己也否定的你！…………

（战斗结束）

赛菲鲁：呃……我，输了吗？……不过给我记住……我的意……志……是不会……死的……只要人……继续支配人……悲剧……只会不断重演……

塞菲鲁在年轻时，是一个很优秀的王子，无论是在哪个方面都超过了他的父亲迪斯蒙德，也许是出于嫉妒，他一直都非常讨厌塞菲鲁，甚至想方设法不让他继承王位，并试图暗杀他。塞菲鲁对父亲的种种举动一直都是予以退让，但是后来迪斯蒙德的做法实在是让塞菲鲁忍无可忍了，虽然是自己的父亲，但是要杀死的就是自己的仇人……于是塞菲鲁杀掉了迪斯蒙德，自己当了国王。从此他的心由火热变得如同死灰一般，某日，机缘巧合下塞菲鲁得知了人龙战争的一切秘密，于是他找到了亚安，决定把龙族交给世界。

但是塞菲鲁最后还是败了？为什么？因为他没有看到如同罗伊所说的“人的可能性”，他悲观失望到连自己都否定了，这样的信念可以支持一个人到最后吗？

但是，我想塞菲鲁死前说的话“只要人还继续支配人，那悲剧就会不断重演”这句话，也足够让罗伊，甚至是世人思索一辈子了……

系列第六作,GBA版第一作,无论从各方面来说都是一款集大成的优秀作品。

FAMI通评分：36

销量：35万本

火炎纹章~烈火之剑

●机种：GAME BOY ADVANCE ●发售日：2003年4月25日 ●售价：普通版4800日元、预约版附送特典 ●容量：128MB



GBA版第二作，使用封印之剑的引擎开发，故画面与封印之剑相似，继承了封印之剑的所有要素。并新增“军师”的设定，玩家可以把自己的个人资料设定进游戏并以“军师”的身份参与到游戏里。在游戏进程中增加了很多CG图片，以及人物交谈中丰富的面部表情。同时强化了支援系统，大幅度增加了支援对话的数量，使得人物个性更鲜明，更突出。游戏分三部进行，第一部相当于纯粹为新手制作的教学模式……而第一次把斧男加入主角的行列也是火炎纹章史上第一次呀（哈哈），其实本作从剧情上来说就是《封印之剑》的前传，主角也是罗伊的父亲艾利乌德和莉莉娜的父亲海克特鲁（看看他们在烈火之剑里的表现，再看看封印之剑里的他们

POCKET梦攻房中的重装机兵2改不应该介绍的，不是后面的情报站他有BUG，既然有BUG的游戏那介绍后也没多少意思了。也许你们不觉得什么，但我觉得既然有问题的游戏，玩了也没多大意思嘛！（四川 枫）

……唉，岁月催人老啊……），《烈火之剑》讲述了《封印之剑》25年前的故事，并把前作很多剧情上的谜题都作了交代（可本作也有不少剧情上的谜题），游戏将要表达的主题将前几作纯粹的“正义战胜邪恶”改为了对人性的探讨，对家庭、血缘、友情、亲情的描绘，可以说《烈火之剑》算是新生火炎纹章开发小组的一次成功尝试，也是纹章史上的一次革新和一个转折点。同样的，本作也是GBA玩家绝对不能错过的优秀作品。(英文版的烈火之剑将于11月3日发售，这是纹章系列第一次发售英文版，但从同为IS小组开发的《ADVANCE WAR》在欧美大受欢迎看来，本作在欧美的人气一定不会低。）

（由于本作刚推出不久，《电软》和《掌机迷》上都有详细的剧情攻略，我在这里就不多介绍游戏的剧情了）。

隐藏要素解析

■ 操纵敌人 ■

系列第七作，继承了封印之剑的优点，增加了游戏的人性化设定，剧情和画面的表现较前作也更胜一筹。

FAMI通评分：34

销量：23万本

轮到敌军行动，敌某单位踩到我方布置的地雷（フレイボム）瞬间RESET、那么就能操纵该敌人一回合了，这样就可以和敌人伙伴交换道具，扔掉道具，或把你想要的道具与绿色的“掉落道具”交换(绿色物品的位置是按照绿色物品的原持有者的最后一个物品来判定，就是说一个有绿色物品的敌人无论与谁怎么交换，他的最后一个物品总是绿色的），利用这个BUG可以得到无法得到的某些道具（比如24章还是敌人的女龙骑身上携带那把能力值加N多的枪！）。

游戏里一共可以获得的地雷分布是：

■13章，访问右边村庄。

■21章，毕兹（ヒ-ス）携带。

■16章，只留一个NPC士兵生存，过版时得到。

■26章外传，从敌人LV14的海贼身上盗取。

■27章，从敌人LV8的勇者身上盗取。

(其他隐藏要素在本刊第一辑上也都有介绍)

附文：《烈火之剑》/《封印之剑》剧情解析

真正制造一系列悲剧与祸患元凶的内尔卡鲁，是本作的总BOSS。初看此人颇有前作《圣战系谱》系列中集万恶于一身的罗普特邪教头目的气概。是个不可救药的真·大坏蛋（笑）。但事实果真如此吗？这个人物真如大贤者阿托斯所说的，无缘无故地研习被禁断的夺取“艾基鲁”创造人工生命体的法术吗？他打通“龙之门”的目的，也真是为达到自己所追求的力量颠峰吗？

十九章异传伊始，是这样描述的：

神秘男子：“你们在这里等着我，这个袋子里有食物和水，足以维持十日。”

小女孩：“爸爸，要去什么地方？”

神秘男子：“爸爸，要要去把艾依娜露……（你的）妈妈接回来……”

小女孩：“妈妈……在哪里？”



神秘男子：“妈妈是被那些坏人们带走了，去了很远很远的地方，如果我不去，你们的妈妈就回不来……在这里等爸爸十天，如果到时爸爸没有回来，你就带着弟弟朝那个方向去吧。你是个聪明的孩子，路还记得吧？”

……

相信看到这里的朋友都能了解到那亲子之间如诀别般的对白背后隐藏着怎样悲伤的故事。这停留在妮妮安记忆深处的一切，相信是发生在近千年前人龙战争时期的故事：人类为了独霸地面世界的野心而发动对龙族的不义战争。由于人类比龙族强大得多的繁衍能力以及八神器的出现，龙族陷入极其悲惨的境地任人宰割。很多龙被就此封印在地下，少数幸存者也不得不经过龙之门逃向遥远的大陆。画面中出现的男人是人类，却爱上了一个龙族的女子并和她相

我觉得现在《PG》中不够精，似乎攻略和游戏内容很多，像梦攻房与研究所就很类似，这样不能体现《PG》的真实意义，它应是面向全能、综合、权威的这样一种形式，突出重点，打造精品，这毕竟不是攻略书嘛！(银川 大智)

敬如宾地生活在一起。然而，人龙战争的爆发，毁灭了这个美满和睦的家庭。“那些坏人们”相信就是指人类中将龙族视为邪恶的威胁一心欲除之而后快的单种族论者。他们不能容忍人类和龙族和睦生活的“先例”存在，不能容忍包容龙族，让种族平等的思想存在。因而他们不仅绑架了画面中那个男人的妻子,更欲杀害有着龙族血统的姐弟二人。男人带着挚爱的子女拼死来到他往日修行的地方,打开了通往另一个世界的龙之门。然而却又不忍抛下被绑架遭折磨的妻子就此离去。因而才有了上面的对话以及封印在妮妮安心中近千年的秘密。而今只见形影不离,相依为命的姐弟二人,无疑意味着那个男人再也没有回到这对可怜姐弟的身旁。



那个男人究竟是什么人？谈内尔卡鲁为什么又要牵扯到这段剧情呢？

同样是十九章异传的结尾，内尔卡鲁在主角们的前脚刚刚离开这片神秘之地的时刻便后脚出现。只有在此刻，奈鲁卡尔的神情和语气有着明显不同的气息：

“啊……我以前居住过的地方,这里。人龙之战时,我曾经在这里修行过……嗯？为什么总感觉有一些很重要的东西留在了这里……啊！头开始痛了……算了，不回想了！现在最重要的是打开龙之门获得力量,获得可以战胜一切的力量！力量……”

想来，不用再解释这些语气模糊，摸棱两可的话语意味着什么。真实距离我们是那样遥远，然而又那样接近。奈鲁卡尔，这个汇天下恶者于一身的邪王内尔卡鲁，这个害死艾鲁巴特侯爵、奥斯迪亚侯爵和妮妮安的凶手内尔卡鲁。难道……就是妮妮安姐弟的亲生父亲吗？

不会吧？这个满面横肉,阴险恶毒的大BOSS,会是妮妮安和尼尔斯这对美丽可爱又纯洁善良的姐弟的父亲，谁信啊！身为父亲，怎么会拿自己的儿女去做开启龙之门的材料，怎么会眼睁睁看着自己的女儿倒在烈火之剑的光辉下？妮妮安和尼尔斯又怎么会不认得自己父亲昔日的模样？

“人龙战争之时,这里是一位暗之魔导师所居住的地方。这里有着很多古文书籍,而我就是被这些知识吸引到这里来的。不过,想要掌握这些知识,据说必须付出很大的代价。”

“这就是研习暗之魔道者的宿命。他们必须将自己先融入黑暗之中。探求最深层次的黑暗,需要抛弃作为人类所拥有的一切。为获得强大的力量而牺牲自我，这就是代价。”

留守者近乎无意间的问答，解释了所有的一切：当年长期居住在这里的传说中的暗魔导师(不是后面救活妮妮安的普拉米蒙德）。就是那位爱上了龙族女子，却遭遇战争之祸被迫忍受妻离子散之苦的可怜男人。当年为了能够毫无后顾之忧地去拯救妻子，他吩咐自己的两个孩子在这里等上十日，若他不归便通过龙之门各自逃命。其实在我个人看来，身为一个父亲的他不可能如此放心让自己那两个未经人事的孩子在没有人照顾的前提下前往遥远未知的大陆。之所以会那样说，只是他在做出最坏打算（被杀害或是与对方同归于尽）的情况下被迫抉择的道路。或者乐观一些,他对于自己的力量还有自信，相信能够救回妻子最终一家团聚。因而，他为孩子们

在这顺便提个建议：能不能每辑赠品都是CD，不管别人喜不喜欢，我喜欢就行（赠CD也是我重视游戏书的原因之一啊！）。(福建　黄飞鸿)



安排好了并不希望成为现实的未来之路后便出发去救妻子。

然而，这次营救多半没有成功（所幸他没有被害），当他带着伤怀与哀叹的泪水返回魔之岛，却发现自己的孩子已经按照原先的吩咐悄然通过龙之门离开了这片大陆。而龙之门也在两个孩子通过后紧紧地关闭起来。没有龙的力量，任何人都再无法重新开启它。

或许所有的一切就是这样开始的。怎能想象一个刚刚经历丧妻苦痛的男人可以再次承受失去子女的打击？谁又敢说自己处在此种环境下还能维持内心道德与公理天平的均衡？现实的悲凄与冷酷令这个可怜人彻底丧失自我走上了极端之路。他将遭遇不幸的一切原由统统归罪于自己没有足够的力量保护妻儿。尽所有的可能打开龙之门寻找失踪的儿女,也许才是他在有生之年追寻力量,追寻更大的、足以改变一切、毁灭一切的至高力量的真正原因！他不顾一切地从收藏的暗魔法古书中强化对有助于获取更强大力量知识的汲取。而对黑暗力量的不懈渴求又令他不断将自己融入黑暗,不断抛开身为人类时被自己重视的所有事物--地位、财富、名誉,一切的一切。当他终于从至深黑暗的浸淫中得到了梦寐以求获取强大力量的方法时,人世间已经度过了数百年漫长的岁月。他也由原先那个善良、温和，充满博爱思想的学者魔导师变成一个冷酷、残忍、没有人类感情的黑暗代言人。

五百年前和大贤者阿托斯在沙漠的相遇，他以丰富的学识和同样追求魔法至高境界的理想获得了对方的好感。但有理由相信那时的他已经彻底将灵魂出卖给了黑暗,人龙共处理想乡的发现,令他早已成竹在胸的“至高力量寻求计划”有了可以转化为实际成果的难得契机和条件。他自然不会轻易放弃。而随着其暴虐性格的显露与无尽野心的膨胀,势必引发周围人们的恐慌与仇视,导致被朋友和村民联合追杀的厄运。尽管如此,他依然没有放弃最高力量追求的夙愿。并终于在《烈火之剑》故事发生的年代达成了几近成功的境界。

然而，仿佛是一种讽刺，研究黑暗魔法的代价是融入黑暗中而抛弃一切，却也包括了研究者作为人类时被视为比生命更加珍贵的记忆—他完全忘记了当初自己渴求庞大力量打通龙之门所追寻的真正目的！当他如愿以偿从龙之门的另一方召唤来具有可最终打通龙之门力量的妮妮安和尼尔斯—将自己的力量封存于龙石中，以人类形态通过龙之门的半龙族姐弟时，早已失去人类情感的他竟毫不犹豫地将面前这两个可爱的孩子，这



两个令他当初不惜一切也要寻找的最重要的亲人作为最终完全开启龙之门所需要的道具和材料，这是怎样一个被扭曲的灵魂所造下的亘古罪孽啊!更可悲的是，相隔千年之后越过龙之门（根据我个人的估计，此时的龙之门虽然也可以打开，但并未达到能够让太古之龙那样强力的异兽通过的程度。充其量只能让一些能力较为低下的小角色畅通无阻。如果是妮妮安姐弟那样具有强大潜在能力的冰龙后裔通过，在接触到这个世界空气的同时作为龙的能力就完全封印在龙石中了，而失去龙石的他们比普通人类更孱弱，显然是不符合奈鲁卡尔引发更大力量目的的需要的），对此方世界充满希望与憧憬的妮妮安和尼尔斯却都不知道，第一个站在龙之门前迎接他们的，被无情的岁月与毁灭的伤痛改变了容貌与性格，时时刻刻欲利用他们的力量打通龙之门的老妖怪，竟然就是尘封在他们心底记忆中那位温和善良，比任何人都关心呵护着他们的慈父！当尼尔斯请求艾利乌德（姐夫？）为了这个世界，也为了给姐姐报仇而打倒内尔卡鲁的时候，恐怕理解全部剧情的玩家此刻不会有任何热血沸腾的冲动，只能留下深深的感叹与哀思吧?

最后,我为大家奉上“烈火之剑”与“封印之剑”通信后的追加对话,也算是作一个结尾吧!

当每个人都忘记了自己心中最重要的东西的时候，我们的世界又会怎样?

烈火之剑战役十五年后。

【欧斯迪亚城】

海克特鲁：你总算来了！艾利乌德！

艾利乌德：海克特鲁！好久不见了！！

海克特鲁：自从老哥的葬礼以来，已经……已经十五年没见了，我们都老了啊。

艾利乌德：是啊。时间这东西匆匆流逝。父亲的失踪……逝世……与内尔卡鲁和古代火龙的战斗……这一切，就像是昨天刚发生的事一样，还深深地印在我的脑海里。

海克特鲁：内尔卡鲁吗……那是个搞不懂的家伙呢。那样的战斗我可受够了。嗯？对面的那个，是你的儿子吧？？

艾利乌德：我一直想带他来给你看看，却总是找不到机会。罗依！过来一下。

罗伊：您叫我吗，父亲。

艾利乌德：来，给欧斯迪亚侯爵问个好。

本期的《掌机迷》没有第一时间去买（不知道我们这里的准确销售时间），当我去买时，发现只剩下两三本，老板还说这次多回了五本，要不然肯定要错过这一期的《掌机迷》了。(广东阳江 陈明建)

罗伊：是！初次见面，海克特鲁大人，您好！我叫罗伊。

海克特鲁：嗯，罗依！请多指教。好,我也该把我的女儿介绍给你们认识一下了。莉莉娜！

莉莉娜：……

海克特鲁:嗯？害什么羞啊,别那么紧张。这是爸爸的好朋友和他的儿子。

莉莉娜：……

艾利乌德：你好啊，莉莉娜。他的名字是罗依，和你同岁哦。

莉莉娜：……你好，初次见面。

罗伊：莉莉娜？我们要好好相处哦！一起去那儿玩吧！

莉莉娜：……

海克特鲁：没问题的，你去那里玩吧。

莉莉娜：！好的。

艾利乌德:好可爱的孩子,很像她的母亲呢。

海克特鲁：啊？难道不是和我一模一样吗?

艾利乌德：别耍嘴皮子哦,欧斯迪亚侯爵。

海克特鲁：少在那装模作样啦,费雷侯爵！

艾利乌德：哈哈哈，不仅仅是外表看起来上了年纪啊！侯爵也开始学会狡辩了，不是吗?

海克特鲁：一直以来都背着个侯爵的称号。至少和你在一起时，让我轻松一下不行呀。

艾利乌德：……

艾利乌德：……对了，听说贝伦国王驾崩了。好像非常的突然。

海克特鲁：……外界虽然没有什么消息,不过据密探送回的情报,国王似乎是想暗杀王子。

艾利乌德：王子！？他……没有事吧?

海克特鲁：说起来有些不可思议……最初据密探报告说是王子突然死亡了。但是，在这之后还不到三天，更正后的密报就送回来了，说死去的是国王。

艾利乌德：……就像阿托斯大人所预言的……可是在贝伦究竟发生了什么呢……?

海克特鲁：……天知道啊。

莉莉娜：爸爸～～我和罗伊去看看小马,可以吗?

海克特鲁：嗯，小心点，去吧。

莉莉娜：嗯！

海克特鲁：……为了孩子们的未来,不管发生什么灾难,我都会去阻止它,哪怕是牺牲性命也要。

艾利乌德：……如果真的那样的话……不，不会那样的！！

【贝伦城】

塞菲鲁坐在王座上，这时亚安出现。

亚安：你唤醒魔龙的目的究竟是什么?

塞菲鲁：！！你是谁?

亚安：……龙……

NGC版《FIRE EMBLEM》展望

2003年暑假的一个短短的新闻，激起了无数纹章FANS的关注。

“日本杂志 Nintendo Dream近日发表了一则关于火焰纹章最新作正在开发中的消息，可惜文中并没有进一步的资料。杂志预计该游戏会在2004年第三季度发售”

几乎同一日期，国内的火炎纹章主题论坛里便已经人声鼎沸，大家一起探讨着，想象着家用机版的全新纹章！新的纹章到底有什么引人之处呢？现在除了开发者外谁也无从知晓，不妨就让我来做个猜想吧。

1.游戏于NGC上推出,那么使用3D画面的可能性非常大,按照纹章系列的风格以及任天堂在《塞尔达传说--风之节拍》的高水准卡通渲染表现,那么纹章最新作是否使用该表现手法也很值得怀疑。

2.在前几作大受欢迎的特技系统应该也会复出！毕竟不同角色不同的特技才使得所有角色的战斗风格出现差异，人物的培养也不应只从成长率来考虑。

3.语音和过场动画，从《烈火之剑》剧情中插入的大量CG图片来推测,纹章新作凭借NGC的强大机能加上语音和过场动画是完全能做到的。

4.军师系统大幅度进化，代表玩家的角色不只是像《烈火之剑》中仅仅作为一个用处不大的辅助单位,而是可以自行选择特定职业加入战斗。

让我们期待吧，期待2004年的盛夏,也许,阔别四年的家用机版的《纹章》将会彻底崭露她的光芒!全世界的纹章FAN将为之欢呼,为之喝彩!

（纹章系列中的《纹章之谜》和《多拉基亚776》都由国内著名的汉化小组狼组推出了完美简体汉化版，汉化非常出色！向日文苦手的玩家推荐！他们的主页是http://www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu/index.html）

THE HISTORY OF FIRE EMBLEM · 全文完



这款以口袋妖怪和弹珠台游戏相结合的作品保持了任氏游戏一贯的高水准，趣味十足的游戏方式以及丰富的要素犹如魔石一般深深吸引着人，如果众玩家已经将《瓦里奥制造》玩了个底朝天，那就快来试试本作吧，它会让你有另一番不一样的感受哦！

基础知识篇

● 标题菜单：
はじめから：开始游戏；
つづきから：从游戏中断处再开；
ポケモンずかん：妖怪图鉴；
オズツョン：系统设定；
—— サウンドテスト：音乐音效的设定；
—— しんどう：与NGC联动时的震动开关；
—— キココフィク：按键设定；
ルイスコア：高分榜。

● BALL SAVE：
游戏开始之后的一段时间内，如果不慎将精灵球弄丢，水都守护神会将球捡回来，这个时间限制可以通过商店购买、奖励等途径来增加。

● 默认操作：
左挡板：左方向键；
右挡板：A键；
弹珠台向右轻微震动：R键；
弹珠台向左轻微震动：L键；
存档菜单：START键。

● 难度选择：
选择妥当场地后出现难度的选择，ノ－マル是简单，スロ－是困难。

● 皮卡丘和皮丘：
弹珠台两边各有一个挡板不能控制的通道相当危险，幸好有皮卡丘和皮丘在那里，当球掉在那儿时，他们会用电力将球弹回来，充电的方法是让球顺着EVO图标的轨道绕一圈。

进阶知识篇

木木君，你可真辛苦，但我们支持，希望你能把《电软》和《掌机迷》办得越来越好，尤其是《掌机迷》。因为它才是我们所有掌机迷的福音啊！（新疆 樊凡）

红宝石场景



蓝宝石场景



妖怪的捕捉

1.通过GET MODE：

图中用红框圈住的地方显示妖怪的栖息地，不同的场景生活着不同的妖怪，场景除在开场时可以选择外，还能通过打开MOVE开关来随机变换(打开方法见下文)。要注意开场时场景变化速度很快。



红宝石版将精灵球从右边箭头所示的地方用强力打进去，这样入口处的GET图标便会亮一个，三个都点亮之后旁边的GET START机关就会打开，接着将精灵球打入鲨鱼嘴里就能开始限时两分钟的妖怪捕捉模式，这时需用精灵球去撞击红线圈住的三个妖怪，撞到一个遮住精灵的黑布就会掉落一块，若一次撞到三个妖怪黑布就会全部掉落，之后再用精灵球去撞显现出来的妖怪三次,这样就能正式扔精灵球捕捉了，捕捉的部分延续了系列一贯的设定：妖怪可能从精灵球里面逃逸！





蓝宝石版的激活方法以及捕捉方法基本一样,位置请看图示。



2.通过HATCH：

用精灵球撞击红线处的火岚鼠，三次之后它将退回洞里，这时HATCH开关激活，接着再将





精灵球打入洞里面，然后蛋会破裂生出一个四处乱跑的妖怪，击中它两次后开始捕捉。

成功捕捉之后继续把精灵球打入洞里，飞龙就会再送来一个新的蛋，不过这个蛋有可能会被诺克鳄鱼拿走。

3.激[illegible]ODE

打开这个机关的作用是让自己拥有的妖怪进化，每顺着箭头所指的线路绕一圈，EVO三个字母便会亮一个，点亮三个后SHOP的标志变为EVO START，从那里打进去就激活了EVO MODE。接着在限时两分钟内依次打中出现在不同位置的三个小火焰，最后把精灵球打进中心区域就行了。



机关的开启

1.GO TO BONUS



每次成功捕捉（或进化）精灵后，场景图片下方的精灵球就会亮一个，三个全亮之后GO TO BONUS机关开启（有时是开启START SLOT），继续将球打进洞里面就能随机开始一个奖励关卡了。奖励关有挑战古拉顿、挑战海皇牙、挑战149号木乃伊、挑战200号空之龙、寻找145号变色龙。其中海皇牙、古拉顿、空之龙关卡的具体情况见下文，这里讲解一下寻找变色龙和挑战木乃伊关卡的一些技巧。



寻找变色龙：游戏开始后变色龙处于隐身状态，想用小小的精灵球撞到它无疑十分困难，不过如果先去撞击中间最上方的大树，再把掉落的[illegible]撞到，这样变色龙的隐身就会无效了。

挑战木乃伊：148号会在此关卡率先登场，用球撞到它们后木乃伊才会出现，要注意如果球撞到它的正面会判定无效,其他部位就没问题了。

2.START SLOT



这个抽奖机关经常出现，而且开启的途径很多，奖品有挑战古拉顿(海皇牙）、精灵球升级到大师球、皮丘登场（这样两边都有防护者了）等等。

精灵球的升级



让精灵球升级的方法有三种，一是在商店里购买；二是让红色方框围住的三个小球变红（图2，精灵球经过那里就行了）；三是击打红色圆圈指示的地方（图2），然后红色方框处的笑熊会出头来,掌握好时机让精灵球过去笑熊就能击打它，这样球将沿着图3箭头所指的地方滚动，三次之后上面的核果叶将得到向上箭头让精灵球升级。

蓝宝石版激活方法跟红宝石版差别不大。



图1



图2

场景的切换

用球去撞白色方框处的笑熊，每撞一次它旁边会掉落一个妖怪，三次之后激活MOVE机关，接着让球绕EVO通道一圈可使场景向右切换，让球绕GET通道一圈可使场景向左切换。



作为一个日本游戏主机，其上的日文游戏还是占多数，对于大多数读者来说，难以理解。所以我希望以后对汉化游戏加大介绍的力度。(沈阳 关涛)

蓝宝石版商店方法也是如此。



商店

用球顺着红色箭头指示的地方打过去，第一次是撞开商店的门，第二次就可以进入了。蓝宝石版也是相同道理。

商店里面有卖增加30秒、60秒、90秒的BALL SAVE，精灵球，皮卡丘和皮丘，分数挑战比赛，加命。



高级知识篇

一、全201种妖怪的捕捉方法（若无特别说明都要通过GET、HATCH、EVO得到）：以下列表中文字表示依次为编号、名字、捕捉地点、说明。

编号 名字	捕捉地点	说明
001 キモリ	红宝石 森林	
002 ジュプトル		进化得到
003 ジュカイン		进化得到
004 アチャモ	红宝石 火山	
005 ワカシャモ		进化得到
006 バシャ-モ		进化得到
007 ミズゴロウ	蓝宝石 湖泊	
008 ヌマクロ-		进化得到
009 ラグラ-ジ		进化得到
010 ポチエナ	红*蓝宝石 平原	
011 グラエナ		进化得到
012 ジグザグマ	红宝石 森林	
013 マッスグマ		进化得到
014 ケムッソ	红*蓝宝石 蛋	
015 カラサリス	红*蓝宝石森林	
016 アゲハント		进化得到
017 マユルド	红*蓝宝石森林	
018 ドクケイル		进化得到
019 ハスボ-	蓝宝石 蛋	
020 ハスブレロ	蓝宝石 湖泊	
021 ルンパッパ		进化得到
022 タネボ-	红宝石 蛋	
023 コノハナ	红宝石 森林	
024 ダ-テング		进化得到
025 スバメ	红*蓝宝石平原	
026 オオスバメ		进化得到
027 キャモメ	红宝石 海滩、森林 蓝宝石 海滩	
028 ペリッパ-		进化得到
029 ラルトス	红*蓝宝石 蛋	
030 キルリア		进化得到
031 サ-ナイト		进化得到
032 アメタマ	蓝宝石 蛋	
033 アメモ-ス		进化得到
034 キノココ	红宝石 蛋	
035 キノガッサ		进化得到
036 ナマケロ	红宝石 森林	
037 ヤルキモノ		进化得到
038 ケッキング		进化得到
039 ケ-シィ	红*蓝宝石 山洞	
040 ユンゲラ-		进化得到
041 フ-ディン		进化得到
042 ツチニン	红*蓝宝石 森林	
043 テッカニン		进化得到
044 ヌケニン		自动生成
045 ゴニョニョ	红*蓝宝石 蛋	
046 ドゴ-ム	红*蓝宝石 山洞	
047 バクオング		进化得到
048 マクノシタ	蓝宝石 山洞	
049 ハリテヤマ		进化得到
050 トサキント	蓝宝石 湖泊	
051 アズマオウ		进化得到
052 コイキング	蓝宝石 海滩	
053 ギャラドス		进化得到
054 ルリリ	蓝宝石 蛋	
055 マリル	蓝宝石 湖泊	
056 マリルリ		进化得到
057 イシツブテ	蓝宝石 沙漠	
058 ゴロ-ン		进化得到
059 ゴロ-ニャ		进化得到
060 ノズパス	红宝石 山洞	

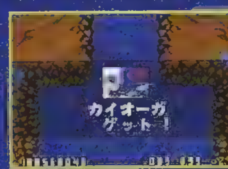
061 エネコ	红宝石 蛋	
062 エネコロロ		进化得到
063 ズバット	红*蓝宝石 蛋	
064 ゴルバット		进化得到
065 クロバット		进化得到
066 メノクラゲ	红*蓝宝石 海滩	
067 ドククラゲ		进化得到
068 ヤミラミ	蓝宝石 山洞	
069 クチ－ト	红宝石 山洞	
070 ココドラ	红*蓝宝石 蛋	
071 コドラ		进化得到
072 ボスゴドラ		进化得到
073 ワンリキ－	红宝石 山洞	
074 ゴ－リキ－		进化得到
075 カイリキ－		进化得到
076 アサナン	蓝宝石 沙漠	
077 チャ－レム		进化得到
078 ラクライ	红*蓝宝石 平原	
079 ライボルト		进化得到
080 プラスル	红宝石 蛋	
081 マイナン	蓝宝石 蛋	
082 コイル	红*蓝宝石 平原	
083 レアコイル		进化得到
084 ビリリダマ	红*蓝宝石 平原	
085 マルマイン		进化得到
086 バルビ－ト	蓝宝石 平原	
087 イルミ－ゼ	红宝石 平原	
088 ナゾノクサ	红*蓝宝石 蛋	
089 クサイハナ		进化得到
090 ラフレシア		进化得到(仅限红宝石)
091 キレイハナ	进化得到(仅限蓝宝石)	
092 ド－ド－	红宝石 狩猎区	
093 ド－ドリオ		进化得到
094 ロゼリア	蓝宝石 森林	
095 ゴクリン	蓝宝石 蛋	
096 マルノ－ム		进化得到
097 キバニア	红*蓝宝石 海滩	
098 サメハダ－		进化得到
099 ホエルコ	红宝石 海滩	
100 ホエルオ－		进化得到
101 ドンメル	红宝石 火山	
102 バク－ダ		进化得到
103 マグマッグ	红宝石 火山	
104 マグカルゴ		进化得到
105 コ－タス	红宝石 火山	
106 ベトベタ－	红宝石 火山山洞 蓝宝石 山洞	
107 ベトベトン		进化得到
108 ドガ－ス	红宝石 火山	
109 マタドガス		进化得到
110 バネブ－	红宝石 蛋	
111 ブ－ピッグ		进化得到
112 サンド	红*蓝宝石 蛋	
113 サンドパン		进化得到
114 パッチ－ル	红宝石 蛋	
115 エア－ムド	红宝石 火山	
116 ナックラ－	红*蓝宝石 蛋	
117 ビブラ－バ	蓝宝石 沙漠	
118 フライゴン		进化得到
119 サボネア	蓝宝石 沙漠	
120 ノクタス		进化得到
121 チルット	蓝宝石 沙漠	
122 チルタリス		进化得到
123 ザング－ス	红宝石 平原	
124 ハブネ－ク	蓝宝石 平原	
125 ルナト－ン	蓝宝石 山洞	
126 ソルロック	红宝石 山洞	
127 ドジョッチ	蓝宝石 山洞湖泊	
128 ナマズン		进化得到
129 ヘイガニ	蓝宝石 湖泊	
130 シザリガ－		进化得到
131 ヤジロン	蓝宝石 沙漠	
132 ネンド－ル		进化得到
133 リリ－ラ	红宝石 海滩	
134 ユレイドル		进化得到
135 アノプス	蓝宝石 海滩	
136 ア－マルド		进化得到
137 ププリン	蓝宝石 蛋	
138 プリン	蓝宝石 平原	
139 プクリン		进化得到
140 ヒンバス	蓝宝石 湖泊	
141 ミロカロス		进化得到
142 ポワルン	红*蓝宝石 平原	
143 ヒトデマン	红*蓝宝石 海滩	
144 スタ－ミ－		进化得到
145 カクレオン	红*蓝宝石 森林	
146 カゲボウズ	红*蓝宝石 蛋	
147 ジュペッタ	进化得到	
148 ヨマワル	森林	
149 サマヨ－ル		进化得到
150 トロピウス	蓝宝石 森林	

《电软》等杂志都登了些关于《机战》的攻略，其实不必那么麻烦，无论GB、GBA上所有《机器人大战》系列都可将一关反反复复打上无数遍，当然要你的掌机和心理都是耐力持久，那就是进入战斗模式后，不存档（切记），想怎么贪就怎么贪，（转下页）

151 チリーン	红宝石 蛋	
152 アブソル	蓝宝石 沙漠	
153 ロコン	红宝石 火山	
154 キュウコン		进化得到
155 ピチュー	红*蓝宝石 蛋	
156 ピカチュウ	红宝石 狩猎区	
157 ライチュウ		进化得到
158 コダック	红宝石 狩猎区	
159 ゴルダック		进化得到
160 ソーナノ	红宝石 蛋	
161 ソーナンス	红宝石 狩猎区	
162 ネイティ	红宝石 蛋	
163 ネイティオ	红宝石 狩猎区	
164 キリンリキ	红宝石 狩猎区	
165 ゴマゾウ	红宝石 蛋	
166 ドンファン	红宝石 狩猎区	
167 カイロス	红宝石 狩猎区	
168 ヘラクロス	红宝石 狩猎区	
169 サイホーン	红宝石 狩猎区	
170 サイドン		进化得到
171 ユキワラシ	红*蓝宝石 蛋	
172 オニゴーリ		进化得到
173 タマザラシ	红*蓝宝石 蛋	
174 トドグラー		进化得到
175 トドゼルガ		进化得到
176 パールル	蓝宝石 海滩	
177 ハンテール		进化得到
178 サクラビス		进化得到
179 ジーランス	红*蓝宝石 海滩	
180 サニーゴ	红宝石 蛋	
181 チョンチー	蓝宝石 蛋	
182 ランターン		进化得到
183 ラブカス	红*蓝宝石 海滩	
184 タツツー	红*蓝宝石 蛋	
185 シードラ		进化得到
186 キングドラ		进化得到
187 タツベイ	红*蓝宝石 蛋	
188 コモルー	红*蓝宝石 山洞	
189 ボーマンダ		进化得到
190 ダンバル	红*蓝宝石 月见山	
191 メタング		进化得到
192 メタグロス		进化得到
193 レジロック	红*蓝宝石 月见山	
194 レジアイス	红*蓝宝石 月见山	
195 レジスチル	红*蓝宝石 月见山	
196 ラティアス	蓝宝石	所有场景随机出现
197 ラティオス	红宝石	所有场景随机出现
198 カイオーガ	蓝宝石 特别关卡	见下文
199 グラードン	红宝石 特别关卡	见下文
200 レックウザ	红*蓝宝石 特别关卡	见下文
201 ジラーチ	红*蓝宝石 月见山	见下文

二、198号的捕捉

捕捉198号海皇牙必须打开特别关卡，方法有两种，一是通过START SLOT开关抽到，二是在成功捕捉或进化三个妖怪后的奖励关卡中可能出现，之后将球打进洞里面就可以开始捕捉了。接下来的环节就需要跟它斗智斗勇，在三分钟的限时内将其打败就可以——捕捉？



还不行，第一次战胜它后它会逃跑，必须第二次激活关卡打败它才能进行捕捉。

三、199号的捕捉

捕捉199号古拉顿同样需要打开特别关卡，方法跟海皇牙的一样，捕捉方法也一样，并且它同样会逃跑，依然要第二次才会束手就擒。



四、200号的捕捉

200号空之龙非常强，要有心里准备。捕捉它的条件是已经成功捕获古拉顿跟海皇牙，然后再通过START SLOT开关或捕捉三个妖怪后的奖励关卡来激活可以捕捉它的特别关卡，跟前面一样，第一次打败它后它会逃跑,各位再接再厉进行第二次征战吧！



五、201号的捕捉

吉拉丘的捕捉比较简单，在月见山场景通过START SLOT开关有机会激活捕捉吉拉丘的机关，之后就跟捕捉普通妖怪差不多，只是要注意吉拉丘活动迅速并且限时仅有30秒



资料来源：口袋妖怪网 www.pmgba.com
文/LoftyBoy

然后按失败条件挂掉，猛按（也不必那么猛），便又重新进入此关，之前打的经验金钱全部保留。像《机战A》又进入过关后的系统存档，这下不用担心没电啦！至于许多可连机游戏，只要可存两个以上档的，无限复制道具也就成为现实，原因就不必点明了吧！（山东 魏伟）





银河战机

究极研究

GBA	厂商：KEMCO		发售日：2001.10.26
	类型：STG	价格：4800日元	其他：——

文：C.A.B.

银河战机是GBA上的一款射击游戏。不论是难度；画面；音效以及系统都制作得相当出色！很多玩家苦于此游戏的难度而无法顺利通关。以下是对此游戏在HARD模式下通过一些较难关卡（包括所有隐藏关）以及不受损伤击破全部BOSS的潜心研究。相信大家阅读此文以后会对本游戏的难度；玩法和隐藏要素有更深一步的了解！

一：系统方面

如图所示，图中下方标有战机的各种能力,HP在少于1格就将毙命。子弹最多可以存储4种，每种子弹都有其特殊威力，只要按下L键便能使之发挥出来(用后就失去这种子弹了)，按R键可以切换不同的子弹。BOMB是全屏炸弹,随时按下B键就会生效，可消除屏幕中的所有敌方火力！速度是分3个等级的，用SELECT来更改飞行的快慢。（推荐保持在2级速度以上）


多种子弹

二：取得弹药

本作中一共有4种主武器和3种副武器可供选择,主武器是能够选择的。副武器是永久保留的,除非毙命后或者得到另一种则自然切换。要注意的是普通子弹威力最小(废话)，R弹威力较弱，L弹的威力最大,H弹的杀伤面积最大且具有跟踪效果，而E弹是可以蓄力攻击的,所以发射速度较慢！

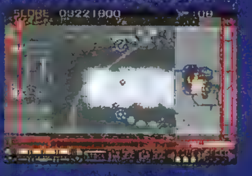
副武器A弹是跟踪导弹,B弹是直线型具有穿透能力的导弹，C弹是向斜上方发出的跟踪弹。(推荐大家在通关途中主武器用H或E弹，BOSS战时用L弹会比较轻松）

三：各关BOSS战详解

——第1关小BOSS：超简单！还躲不来吗？告诉你个小秘密：只要在版面的最左边中间不动即可。放心吧，BOSS是打不到你的哦！第2次遇见它时就必须躲闪几次才行，不过也很简单（第1关嘛^_^）

——关底BOSS：BOSS一开始的火力不猛，但要小心它的"刷屏碰撞",只要不躲在中间即可闪过。把BOSS的2只手打爆后，它还是老样子，但要注意图中画圈的子弹是顶着你放的，BOSS在放完几次那样的霰弹后会冲过来撞你，要千万小心啊！

——第2关小BOSS：第1次见到它时很简单，稍微躲一下子弹即可。第2次见到它时的难度就完全不同了！可不是闹着玩的啊！BOSS的攻击火力相当猛,子弹特多！但玩家一样有办法躲过！只要控制飞机不断地引开BOSS的火力，和它绕圈子就能够不被击中,具体做法如图中从1绕回2即可。



——关底BOSS:BOSS的子弹虽然多,只要精力集中就一定能躲过。要注意的是BOSS放出触手时玩家的位置应在画面的中间偏左，那样即可躲过它强力的一击！BOSS的后半部分就像第1关的BOSS，在如图位置BOSS是不会伤害到玩家DI！



——第3关关底BOSS：BOSS的面积比较大，且受弹面积在中心！这就是说用激光来对付BOSS是不错的选择。按照红线来回引诱BOSS可避免与它碰撞，注意的是：在HARD模式下，此BOSS会放出圈形霰弹,较难闪避，实在不行的话就用炸弹吧！



——第4关小BOSS：没什么难的，只要注意图中红圈标出的石头，这些石头受到玩家的攻击



这期《掌机迷》给我感觉好像变了一个样，嗯，不错不错！特别新开的几个栏目非常棒，大家都很喜欢。还有希望《掌机迷》能送一些GBA方面的东西，如GBA布、GBA绳等等。(重庆江津一读者)

后会膨胀且还会跟踪玩家！这里最好用L弹来对付，要不然就难啦！（BOSS战时可以取得一个P，快用吧^_^）

——关底BOSS：分为2个。前一个的打法如图所示，那样攻击和躲避BOSS真是两全其美啊！后一个的打法就没那么轻松，只要在BOSS睁开眼睛时待在画面的两边即可躲过它的撞击。和BOSS多纠缠几圈它便挂了。



——第5关关底BOSS：本关的任务是摧毁敌方战舰里的3个BOSS，前两个BOSS都较容易对付，可对付最后那个机器人可不是那么轻松就能过关的！玩家的躲避地方小且BOSS子弹较密集，这里推荐大家把速度降为1级，精力集中看清BOSS的激光与子弹，再配合炸弹就能够取胜了！

——第6关小BOSS：绕过BOSS的迎面而来的霰弹后别撞到陨石或跟踪“眼睛”上即可毫不费力地解决它。

——关底BOSS：本关BOSS HP超高，但攻击火力一般，容易躲过，要掌握好BOSS冲撞的时间以及控制好战机闪过BOSS尾端的激光，这样和它打持久战就容易了。

——第7关小BOSS：火力够猛！BOSS的子弹是从2颗到6颗到10颗再到2颗...这样不停地连续发射！在躲子弹时千万别忘了闪避BOSS的超大号激光！（注意的是，激光是不能用炸弹消除DI，不过BOSS的HP也少的可怜）

——关底BOSS：第1形态只要在如图那个位置攻击就不用担心黄色弹球的大范围攻击。第2形态时使用R弹或H弹攻击BOSS，躲在画面最左边上下移动闪避子弹即可轻松过关。（其实掌握诀窍本关关底BOSS很好对付）



——第8关小BOSS：不算难，只要能习惯BOSS不断放出的引力圈。它会把玩家吸引过去而使得在操控战机的方向上有所改变！这里有一个好方法：在BOSS放出引力圈时按下方向键后，然后上下贴住版边躲避即可！第2形态BOSS会变成球状物体来回不断地在整个版面里反弹，且不断的发射霰弹。这里应该用L弹来攻击BOSS！因为L弹是两侧都能发射子弹DI！

——关底BOSS：核心！此时有L弹的话就万事O.K.了！对准BOSS的中心一阵狂射后，BOSS还没登场就挂了...(真是太嫩了)





四：隐藏关卡

隐藏关卡是游戏中多出的一些具有挑战性和取得奖分的特殊地点，不是缩短原来飞行录像的捷径，这是要注意！

第1个：在第2关前期某个地方如图A。

第2个：在第2关后期某个地方如图B。

第3个：在第8关前期某个地方如图C。

第4个：在第8关后期某个地方如图D。

注：第2关的后期的那个隐藏关可能是普通关卡也可能是隐藏BOSS！不过在EASY模式里是不会出现隐藏BOSS的。

在第8关的后期隐藏关里有个BOSS，不过BOSS会从美女变到小猫???小猫会以较快的速度追随着玩家而不会攻击你，真有意思~



（第3关如图位置，如果玩家的战机不移动到画面的最前方，那么版面将永远停止不前！这是BUG吗？？？）

GAME OVER

能否将《掌机迷》办成双光盘，一张CD，一张DVD，这样也不就避免某些玩家说VCD影像时间短，CD方面的资料少。价格可以升到12元，或减少些版面（12这个数吉利，66大顺吗！）。还有CD中尽量有一些GBA游戏的金手指，GB或GBA ROM。(天津 尹豪)



GBA	厂商：NOISE/Nintendo	发售日：2002.7.26
	类型：ARPG	价格：4800日元	其他：对战线

自制机器人GX

文/ 贵阳 黄巍

关于CUSTOM ROBOT：

CUSTOM ROBOT是利用高科技研发出来的一种高集成化的小型机器人，普遍的身长是30厘米，多应用在宇宙探索、医疗、武器、救援等领域。自制机器人最大的特点是可以自由更换配件，从而拥有不同的功能。

自制机器人战斗通常是用来了解它们的能力的，不过由于战斗的乐趣逐渐被发现，到现在，操控自制机器人战斗已成为一种时尚。

自制机器人的结构：



操作方法：

游戏中的战斗是手动控制的，因此有一套适合自己的操作方法相当重要。

标题菜单中的オプション可以进行按键的设置，游戏内置了ABC三种按键规则，如果都不中意的话可以自己进行设定。

按键规则A	
冲刺	A
普通射击	B
炸弹	R
副武器	L
特殊射击	同时按RB
特殊动作	同时按LR

小技巧：战斗前的倒数如果时间太长会对己方很不利，如果在倒数时连续同时按下LRAB可以加快倒数的速度！战斗中被打倒时如果也连续同时按下LRAB也可以加快爬起来的时间。

作为一本专业打造POCKEJ GAME的杂志，你们可以以GBA为主体，但绝对不可以只介绍GBA游戏，因为，除了GBA还有WSC、NGPC，他们也是掌机吧。虽然BANDAI公司已经决定不再推出WSC的后续机种，但同时，他们仍会为WSC出游戏。作为你们，(转下页)

ボム（炸弹）的标记：

每枚炸弹的名字后面都有一个英文字母标记，其代表的意思如下：

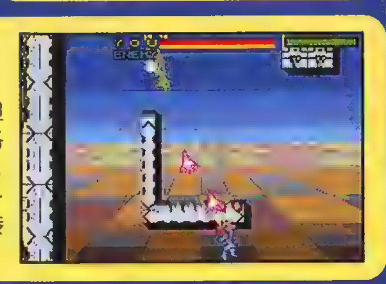
S——命中敌人后让敌人暂时僵硬；
P——命中敌人后让敌人弹开；
R——命中敌人后将敌人拉近；
U——命中敌人后让敌人向上弹开；
D——命中敌人后让敌人向下弹开。

比赛菜单解说：

- カスタマイズ：组装机体；
- 对战对手的情报：查看对手机体；
- ホロセウム情报：查看地形状况；
- 大会の情报：查看比赛的分组；
- 大会をやめる：退出大会；
- 攻略アドバイス：游戏基本知识；
- バトル开始：战斗开始。

游戏的BUG：

如图所示，一般来说，レイフォールガン这把枪发射的子弹是不能穿越障碍物的，但是，只要机器人紧贴障碍物再开枪，那么各位玩家便可以发现，子弹竟然穿过了障碍物，并且依然维持其自动锁定目标的特性！这一BUG如果运用得当的话，甚至可以起到扭转战局的作用！



剧情攻略始动

清晨，熟睡中的Kevin被母亲叫醒，原来是父亲将生日礼物送了过来，打开一看，竟然是新型的自制机器人X－レイ！恰巧这时好朋友佑介过来，兴奋的Kevin向他摆弄了半天刚到手的机器人，并一起将X－レイ进行了アイコンタクト・レジスター（注册）。



从佑介口中得知，ロボステーション（机器人中心）将要举办大会，Kevin赶紧从母亲那里要来参赛费之后，和佑介一起来到了机器人中心，佑介对这里进行了介绍：所谓机器人中心，就是自制机器人的主人用自己的机体与别人进行对战的地方，而这些机器人的主人都有一个统一的称呼：コマンダー。在服务台交费之后被告知许可执照要明天才能得到，所以只有到明天才能参加大会，不过现在可以进行私下间的对战。随后服务员又向Kevin和佑介介绍在这里进行的战斗叫做GX战斗、场地叫做セロGホルセウム(无重力空间)等等一些他俩早就熟知的东西，已经很不耐烦的佑介打断了她。接下来便可以跟佑介对战了。第一场自然相当简单，对手佑介根本不会攻击Kevin，PERFECT通过！

这时候有个小姑娘出现并问佑介“你已经洗过澡了吗？”，这种奇怪的打招呼方式被佑介小小地训斥了一下。原来这位姑娘叫做瞳，是佑介的学妹，跟Kevin一样也是一位自制机器人的初学者。别看瞳长得温柔可爱，没想到她一上来就主动。

要求与Kevin进行对战，MM既然提出了要求，没理由不答应吧！这回的战斗对手可不会不进行攻击了，不过依然很弱，继续



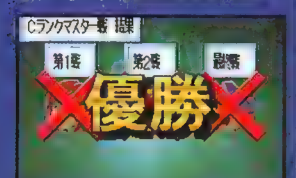
熟悉操作喽！结束战斗后一个看上去不像好人的家伙走了过来，佑介跟Kevin说，这人叫做西可马诺，平时仗着自己的叔父是ラムダ社的社长，很是傲慢无礼。西可马诺看见Kevin的新型X－レイ机器人后，两眼冒着贼光，提出要与Kevin战斗的要求，为了表示自己并无其他意思，还送了一把ガドリンクキャノン（加农炮，用于β射击，一次射出一串子弹，且射程很远）给Kevin。西可马诺的机器人在冲刺时会隐身，所以对付他最好的办法便是往宽敞的地方四处奔走，当隐身中的敌机接近时画面会放大，这时候射击是一定可以击中的。随后佑介向Kevin介绍了一下大会的分组办法

没有理由不介绍一下吧？在前面的两期还有番外地来介绍一个WSC的几个经典游戏，可是这一期连番外地都没了，我看杂志干脆改名叫《GBA迷》得了。(宁波 刘文杰)

之后到了会场的闭馆时间。

第二天，佑介跑来混了一顿早餐,之后瞳也跑了过来，Kevin兴奋地带着两人来到了机器人中心。

中心的服务小姐如期将ロボライセンス（许可执照）交给了Kevin，执照除了是自制机器人控制者的身份证明之外，也是去专卖店购物的凭证。接着服务小姐又介绍到：在这里有两种战斗方式，一是参加大会,二是私下间的自由对战。参加大会如果胜出能得到丰厚的奖金，不过高手却很多。大会共有A、B、C三个级别的比赛，每个级别下都有不同的杯赛，只有在每个杯赛中都得到第一名才能成为这个级别的王者,同时也具备了挑战下一个级别的资格。大会最高级别的比赛叫做グレートロボカップ，要想参加这个全世界最高级别的比赛，只有成为A级别的王者才有资格。



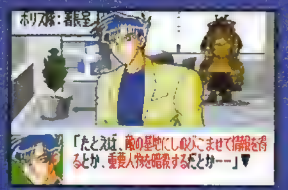
Kevin由于现在身无分文，所以只有先参加C级别里面不需要参赛费的杯赛。第一战的对手是佑介，虽然这回他不会像上次那样不进行攻击，不过打败他不是难事。第二战的对手叫做振作，他的家境非常糟糕，自制机器人都是用他收集的垃圾组装而成的,是一个让人敬佩的对手。取得这个杯赛的第一名后得到500元的奖金和武器ワイトバルカン。

随后佑介和瞳带着Kevin来到商业街，为了庆祝一下初战的告捷，挑个不错的配件吧！（记得最少要留50元的参赛费哦！）

接下来只有钱够用就可以参加各个杯赛，由于难度都不大,这里不再赘述攻略方法。随着比赛的进行，Kevin陆续认识了一些人，这其中有去年グレートロボカップ的第二名黛，他这个第二名还是由于决赛时突发疾病所以被视为告负，不过现在他已经完全康复了。另一个的来头可不小，他曾连续三年取得グレートロボカップ的第一名，他便是被称为“传说的人”的葵（前作Custom Robot V2的主角），他现在已经隐退并成为了警察。最后一个人叫做甲子郎，他是去年グレートロボカップ的冠军,号称“最强”,不过这人据说不是什么好人，因为他为人太恶劣，别人对他的评价也很差。

C级别最终战的对手又是西可马诺，这次他的攻击力大大增强，不过对付他还是可用老办法。胜利后Kevin成功晋级为B级。正在跟佑介和瞳庆祝时，令人惊讶的是葵也来了，他以此处说话不方便为理由将三人带到了警署。

来到警署后由署长亲自接待Kevin一行。署长的招呼打得实在很符合日本漫画里长辈的习惯,他说：“你就是Kevin吧？不错,跟我年轻的时候很像”。葵在一旁告诉Kevin，署长年轻时的确有两下子，罪犯都很怕他,有“オニのシグミツ”之称！接着署长道出了叫三人过来的原因：以制作电气化产品和开银行为主的ニカイドウ·グループ（二阶堂集团）表面上是一家普通的公司,但是暗地里却干着不可告人的勾当,葵警官已经开始了对他们的调查，但是现在调查计划受阻，需要得到Kevin三人的协助。说到这，署长由于有会议要开，所以由葵警官来向三人说明：二阶堂集团是一所集家电、造船、商社、流通等经营为一体的大型企业，瞳家的冰箱就是他们生产的。最近这段



时间，他们生产的量子芯片(用量子力学技术制造的电脑零件）也打响了名号。并且由二阶堂集团制造的自制机器人及其配件最近也多了起来,像池田先生使用的アイアンレオ就是二阶堂集团生产的。葵警官继续说道：二阶堂集团很早以前就有着与黑社会勾结的传闻,他们似乎要利用自己手里先进的技术将自制机器人改造成用于战争的武器！佑介这时提出了疑问:以自制机器人的体积和攻击力对坦克飞机等武器根本不具备威胁,这种改造有何意义？葵警官看来也不是很清楚，他推测二阶堂集团并不是要自制机器人在战场前线使用，而是用在潜入敌人基地盗取机密情报和暗杀敌方重要人物方面。虽然现在这方面的证据不多，但是也不能说完全没有，因为上个月发生在能量研究所的事件很可能与这个有关。上个月有可疑人物进入了能量研究所，并让一个警卫受了伤,研究所正在进行未来会应用到自制机器人身上的核融合能量和未来能量的研究,可疑人物至今都没有抓到。不过令人纳闷的是,研究所没有丢失任何一件物品,电脑也没有被侵入的迹象。葵警官讲到这里,要求Kevin三人一定要对这些事情保密,因为这些都是不能公开的机密。紧接着他说,当天研究所的监视器拍摄到了一台神秘的自制机器人，通过慢镜头以及放大，原来那是一台红色的自制机器人，后来这台机体以令人难以置信的速度破坏了监视器后逃走，在周围50米的范围内也没有发现操控它的コマンダー，佑介怀疑那是一台自律机动型的机体（无人控制，拥有一定程度人工智能的机体），葵警官否定了这个观点，因为它懂得先破坏监视器，这么聪明的机体还不可能研制出来。最大的可能是コマンダー进行远隔操作（远距离遥控），而且能在相距这么远的距离下还能精确地操作，コマンダ

我买的第一本《掌机迷》是第三期的，先前的两期没再搞到手，心里实在是不爽呀！今天，本人又骑着车，在城市间大大小小的书店中逛，可还是找不到有卖第一、二期的。实在是没办法了，只好求助你们众小编了，帮帮我吧！我真的很想要前几期的呀！请你们帮我一下，我在这儿先谢谢你们了。（福建 王）

－最少都是レ－トロボカップ冠军级别的！

随后葵警官告诉kevin三人，大概在一个星期以前，警署得到情报，机器人中心有二阶堂集团的间谍存在，需要三人暗中进行调查，发现可疑人物一定要来警署报告。至于将这个重要的任务交给Kevin三人的原因，是因为葵警官认为Kevin一定能取得各个杯赛的胜利以及各个级别的冠军，这样认识的人也会越来越多，发现可疑人物的机会也越大。本来这个任务是要交给黛的，但他却以身体不适为理由拒绝了。

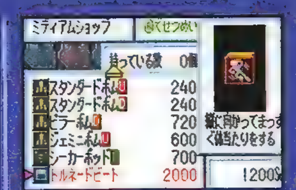
接受任务从警察局出来，发现商业街内有中级者指向的商店开业，有不少好东东，别放过。

之后Kevin开始参加B级别的比赛，顺便寻找奇怪的人。

B级别第一个杯赛碰上的第一个对手叫武宏，他的火力十分密集，且移动速度也很快，对付他己方的武器最好别用レイフォールカン，用原来的ガドリンクキャノン就行了。第二个对手叫柳梭，她用的武器也是ガドリンクキャノン，同样己方如果使用レイフォールカン会很吃亏的。决赛的对手虽然是个狂热的健美爱好者，机体也是肌肉丰满，但是实力却不怎么样，可以轻松通过。

这时候传来广播说有个叫依佐雄的人请Kevin到中心的信息台与他联系。奇怪的是Kevin他们并不认识这个人，到底怎么回事呢？来到信息台接通电话后才发现，原来所谓的依佐雄不过是葵警官为了隐藏身份而起的假名，他要Kevin三人赶快到警察局去。

抵达警察局后，葵警官告诉Kevin一行，他发现了一个地下的自制机器人对战场地暗之对战场，在那里可以进行非法的以战斗的胜负来赌钱的活动。佑介纳闷道：机器人中心不也是有金钱的活动吗？葵警官解释说，机器人中心使用的Sv不是真正的钱，因为Sv只能在机器人中心以及商业街使



用，其他地方是不能流通的，而暗之对战场使用的是真正的钱，这是法律不允许的。并且暗之对战场里面有很多非法的自制机器人，这些机体威力强大，极易对人造成威胁，所以政府也是明令禁止的。根据葵警官的推测，这个对战场涉嫌与二阶堂集团有金钱上的联系，希望Kevin三人可以去调查一下，并把暗之会员证、携带末端PMT（ポリス・モバイル・タ－ミナル的简称，它具有通话、摄像、GPS功能,而且不会被盗听,是紧急情况下的联络工具）交给了Kevin。

夜里回家的路上，佑介眉飞色舞地说起这两天的经历，并向Kevin提出了以下问题：警察署署长的外号是什么？（オニのシクミツ）需要调查的集团叫什么？（ニカイトウ）研究所的名字是什么？（エネルギ）与二阶堂集团有金钱联系的对战场叫什么？（暗バトル场）携带末端的名字是什么？（PMT）明天要去调查的对战场叫什么？（暗バトル场）暗之对战场在哪里？（街のはずれ）问了这么多问题后，佑介终于放心地走了，Kevin也可以回家睡觉了。

“哦啊～Kevin,起床了！”伴随着佑介嘹亮的声音，Kevin从睡梦中醒来,瞳随后也赶到,三人一起往西北的对战场赶去。

来到这里才发现，虽然暗之对战场坐落于市内，但却相当的阴森恐怖,按了几次门铃才出来一个脸泛绿光类似管家的人,出示了会员证之后顺利地进入隐藏在地下的暗之对战场。路上瞳跟佑介小声的讲话差点引起管家的怀疑,还好佑介脑筋转得快,不然后果真的很难说。穿过阴气逼人的走道终于抵达对战场现场的受理处，在这里可以了解到大会分为水、土、风、火四个杯赛，每个杯赛要进行三场比赛，输一次便会丧失继续比赛的资格,最后的对手是“四天王”的其中一个。在这里可以自由的观战，但是想要参赛必须有参赛证。在会场跟观众打听有关二阶堂的事情,没想到竟然没有一个人听说过这家公司，再加上Kevin三人没有参赛证，所以只好回到警察署找葵警官再作定夺。



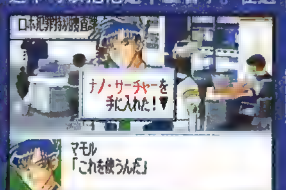
把暗之对战场的情况详细地告诉葵警官后，他居然不知道有参赛证的存在，但他保证会继续调查，并要求Kevin他们随时与他保持联络。

现在终于有时间可以去完成B级别剩下的杯赛了。在第三个杯赛的第二场比赛会碰上一个叫フカツ（深津）的家伙。此人的机体有一种可以顺着支撑台以及边界极快速移动的炸弹,加上场地的支撑台很多，因此较难察觉。对付他己方炸弹最好采用ピラ－ボム（U），枪可以使用レイフォ－ルガン，利用这二者较为强大的威力迅速干掉对手。取得这个杯赛的胜利后，葵警官通过PMT告诉Kevin三人参赛证的事有了新的进展，来到警察署后才发现，葵警官并没有弄到参赛证，而是给了Kevin一个ナノ・サ－チヤ－（纳米探测器），这个探测器可以探测人体内是否被植入了ナノ・マシン（纳米机器）,由于二阶堂集团的人的体内都被植入这种可以强化细胞使战斗力提升1.5倍的机器，而这些人又都拥有暗之对战场的参赛证，所以纳米探测

我建议开一个“秘技搜寻站”征集全国的高手的经典秘技。我建议是否能把攻略的内容增加点？有些游戏我都是看了你们的攻略之后才去买的，像《恶魔城·晓月圆舞曲》、《牧场物语》、《铸剑物语7》和《龙珠Z·悟空的遗产2》，希望《PG》以后能推出更多，更经典的游戏攻略。（湖北武汉 鲁俊）

器是能否取得参赛证的关键。据最新的情报显示，现在机器人中心正好有二阶堂集团的人，所以必须马上去找到他们。

进入机器人中心后可以了解到葵警官和他的两个朋友之间的一些事情，由于这与主线剧情无关，所以不再赘述。在中心的ラウンジ（休息室）从一个小孩那里听说这些日子有人在背后说神崎最近常常进出奇怪的地方，看来他便是Kevin他们要找的人。从另一个小孩那里可以知道，在选择杯赛的画面按R键可以查看这个杯赛有哪些人参加,用这个方法发现神崎在B级别的第三个杯赛,看来这下可以把他逮个正着了。在这



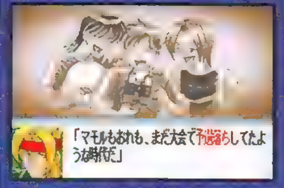
个杯赛的第二场比赛可以与神崎碰上，他使用的枪是ワイドバルカン，属于威力较大的一类，可以以毒攻毒跟他使用同一种枪，取胜将较为容易。战胜他之后Kevin身上的纳米探测器发出了声响，这样就证明了神崎就是二阶堂集团的人，可惜的是他做贼心虚先于Kevin三人抓他以前就溜掉了，跟葵警官报告，得到的指示是不要轻举妄动，警方会派人跟踪他，而Kevin三人可以继续参加比赛。最后争夺优胜的比赛同样可以使用ワイドバルカン这杆枪，尽量离对手一定距离并枪可收到比较好的效果。

取得优胜后葵警官通过PMT传来好消息，他们已将神崎抓获,并拿到了他身上的“水之参赛证”,这样，又可以再次深入暗之对战场一探究竟了。

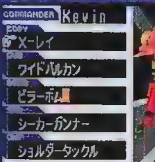
水之杯赛的第一个对手又是神崎，原来他从警察局里逃了出来，由于在这里可以使用非法的零件（零件名字前带有骷髅头标志），所以他的实力增强不少,不过终究邪不压正,他再一次败在了Kevin手上。最终战遇上了四天王之一的卡米拉,奇怪的是他并没有出面。卡米拉虽然连机体都是非法的，但不管是攻击力还是防御力都相当弱，己方在枪械上可用ワイドバルカン，炸弹方面用ピラーボム系列的,PERFECT通过不是难事!取得水之杯赛的优胜后发现卡米拉操纵机器人的方法竟然是远距离遥控！这不得不让人联想到能量研究所的机器人入侵事件,由此看来犯人很有可能就是他们当中的一个。

去警察署跟葵警官报告这趟的发现，然后再去机器人中心的休息室打听到罗伯特往自己的体内注射了纳米机器，接着发现他正在参加B级别的第四个杯赛,在这个杯赛的第二场比赛可碰上身为海军的罗伯特。将其击败后纳米探测器发出了响声,之后只要答应替他保守秘密便能取得“土之参赛证”，继续打杯赛，最后一战推荐使用レイフォールガン与对手周旋,小心一些他的攻击便成。

在中心的休息室又听说最近小茜常去美容院，真是一件奇怪的事，看来下一个可疑的人就是她了。不过在B级别剩下的杯赛中并没有发现她的踪迹，难不成她在A级别的比赛中？(既然得到了土之参赛证，现在可以先去暗之对战场完成那里的比赛，然后再回来夺取B级别的冠军）在土之大会发现最终战的对手加依沃夫同样是远距离遥控自制机器人，事情变得越发复杂了……



通过B级别的最后一战之后Kevin顺利晋级A级别，这时在欧洲自制机器人比赛中117连胜的恐怖家伙卡恩(卡……恩？！)出现，他千里迢迢跑到东方来的目的是为了找甲子郎报仇，因为甲子郎趁着他不在当地的时候将那里的コマンダー全部击倒，这让他很



不服气。从他的谈话中还可以得知他很瞧不起东方的コマンダー唯一能令他看上眼的只有一个人，那就是葵！

现在来到商业街可以发现有新的商店开业，这家商店有售其他型号的自制机器人。

A级别第一个杯赛的第一场比赛很容易就能取得胜利，对手的实力甚至还不如B级别的选手，第二场比赛遇到了小茜，她的实力也很一般，将其击败后纳米探测器指示小茜体内存在纳米机器，她没有否认她是二阶堂的人，不过要想得到“风之参赛证”必须付给她300Sv币。把这个杯赛打完后再去参加风之大会，那里的最终战对手不出所料果然是远距离遥控机器人的家伙。顺利取得优胜后发现商店里面又有不少新的好东西出售，别做吝啬鬼哦！

A级别第二个杯赛的第一场比赛己方武器如果使用レイフォールガン会很危险,这里推荐使用ソニックライフル(优点一击必倒),尽量离对手远一些可以取得比较好的效果。决赛就得换回来使用レイフォールガン，利用这把枪的BUG躲在障碍物后面袭击对手,否则在他严密的火力下会死得很快!成功打败这名叫做亮的男人后Kevin把纳米探测器打开指向他,不过并没有发出声响，令人惊讶的是当他看到纳米探测器后突然哈哈大笑,并把“水之参赛证”无偿地给了Kevin，之后潇洒地离开，剩下一脸茫然的三人。

我认为，以后《PG》做攻略就要像《烈火之剑》那样，情节摆在第一位，一些重点难点，就以研究补完的方式出现，我认为这样能更吸引玩家。如果攻略把打法讲的面面俱到，真的不像是我们玩游戏，而像游戏玩我们了，况且这还让我们产生思维定势，无法创新。当然，由于游戏本身原因则另当别论。(苏州大学 赵清清)

在火之大会的最终战Kevin发现对手遥控的机体竟然就是入侵能量研究所的那台红色的自制机器人！看来这个暗之对战场真的与二阶堂集团有勾结!取得火之大会的冠军后，Kevin惊喜地发现，自己竟然是这里开办以来第一个拿到四个杯赛冠军的人！这时管家过来告诉Kevin,暗之对战场的高



层要见他，并且有礼物赠送。为了安全起见，现在最好先到警署去跟葵警官商量一下，葵警官了解了一下大致的经过后叫Kevin三人还是去见见高层的人，若有危险记得要用PMT联系。

走了五分钟的漆黑长廊之后抵达一个古旧的城堡，房子里面坐着一个蒙面人，他冷笑着说他喜欢有才华的コマンダー,并且他已听说Kevin他们在调查他。他的话让Kevin三人很诧异,为了不引起麻烦，佑介很快否定了。此时曾经在B级别比赛中遇到过的那个深津出现在窗户上，原来他偷听了刚才Kevin与葵警官的谈话而找到这里，他的话还把三人的目的全部暴露,不过他却因得以忘形而从窗子上摔了出去，后来管家跑了下去准备把他抓进大牢。为了能逃出这个危险的地方，Kevin打开了PMT，奇怪的是竟然没有信号,那个蒙面人得意地告诉三人,这间房子是由特殊金属做成的,电磁波根本不能穿越。随后三人就被逮进了地下的牢房。

在牢房里，他们发现了满身伤痕的篁,原来他是为了寻找四年前行踪不明的姐姐而找到这里,没想到却被严刑拷打后关了起来。四人开始齐心想逃出去的办法，瞳建议让她去跟守卫说她肚子痛要上厕所，将守卫骗进来后就由佑介来将守卫打昏，这样就能逃脱了,佑介以这招太容易被识破为理由而拒绝。瞳接着建议干脆假装投降，这样守卫也会进来，这条建议还是遭到拒绝。良久之后,四人还是没想出什么比较可行的办法，最后由Kevin决定到底采用上厕所战术还是投降战术，不过结果都一样……不行！值得一提的是，当瞳告诉守卫她要上厕所时，守卫的回答是：就地解决！

这时候守卫那边传来打架的声音,正当他们几个以为是葵警官来救他们时，深津竟然出现在四人面前，他告诉他们,他从窗户上摔下去后进入了一间实验室,他将那里面的纳米机器注射进了自己的身体,所以他才变得如此厉害。不过副作用却是头脑不清、胡言乱语。从牢房里逃出来后穿过长廊,没想到那里竟然有机器人阻挡。没办法，退回去向左走进入一间研究室，在这里有许多被分解了的自制机器人，同时Kevin还发现了一个密码保险箱，黛操作电脑发现了研究员的记录,里面记录了拥有飞行性能的机体ライトニング・スカイヤー的研究过程,上面还说那天他们刚刚研制成新版的X－レイ机体,这时却突然听到



命令说必须马上离开,所以这份记录和新版的X－レイ都没有来得及带走。这份记录上写明了新版X－レイ机体的名字叫做X·スカイレイ,佑介他们猜想保险箱的密码很有可能与这个有关。输入密码レイスカイヤー（全部大写）。这样就能成功取得新版的X－レイ机体及其四个配件了！

从研究室出来碰上自称世界最强的深津，他还不停的要求要跟Kevin比赛，正好拿这个机会试试新机体的威力吧！（机体冲刺时可以变形为战斗机）

终于来到了地面上的暗之对战场,现在这里除了自律机动型的自制机器人外已经没有一个人，经过一场打斗之后，不料竟然触动了这里的自毁系统，30秒后对战场将发生大爆炸，并且所有的通道都被封死，三人眼睁睁看着倒



计时逐渐数到0而毫无办法……不过奇迹发生了,葵警官带着他们调查科的特种部队出现并解除了自毁装置,果然主角还是不能死的啊!平抚了荒乱的心情后终于可以回家好好休息了。

三天后，从葵警官那儿取回了被抓进牢房时被收缴的机体和装备，接着葵警官告诉三人,由于受到政界方面的压力,对二阶堂集团的调查进展缓慢。而且由于证据不足，所以还不能逮捕二阶堂集团的人，况且他们的下落也不得而知。随后又从署长那里了解到,有人对Kevin的X·スカイレイ机体非常感兴趣，不过在三人的一再坚持下署长还是把这架宝贝机体还给了Kevin。

A级别第三个杯赛的第一场比赛实在很难，敌人的火力既快且准，而且血方很高，这里推荐GUN使用ダブルスマッシャー（优点：持续射击的停顿时间很短）BOMB使用リザードボム（优点：射程远、威力大），至于战术没什么好说的，到处跑吧。剩下的比赛都可以用这套装备应战。

最后的两个杯赛的对手并不强,可以较轻松地夺得A级别的冠军。

紧接着Kevin便得到了参加世界最高级别的自制机器人比赛グレートロボカップ的资格，而

我想给你们提一点意见：就是每次攻略中都针对日文版的游戏，攻略中的重要道具和人物均用日文的，可像我这种只玩中文版游戏的，日文对中文我就对不上了，还希望在用日文时也要用中文标上。你们的攻略写得很好，尤其是《恶魔城》，看完后很过瘾。（天津 小雅）

战对手佑介，虽然这小子的实力有所提高，不过在Kevin看来还是相当弱小。第二个对手外号永远的第二名ツロウ，他自称除葵以外谁也不怕，不过这回遇上Kevin算他倒霉，而且这家伙非常可爱，当玩家利用レイフォ－ルガン的BUG躲在障碍物后面向他射击时，他会跟你离开一段距离后再射击，他的子弹当然全都会被挡住了！战后佑介还调笑他叫他永远的第八名。准决赛对手卡恩，欧洲人……果然不适合玩精细操作的游戏。接下来进行挑战者决定战，胜者便能挑战上届冠军甲子郎，决定战对手黛，虽然他的身体完全恢复，不过只要小心一些他用的那杆一击必倒的枪就行。

本以为马上便会接着进行挑战甲子郎的比赛，这时大会组织人员却通知说由于前面的比赛消耗的时间过多，所以最终战延期到明日举行。

Kevin刚回到家便听母亲说瞳的父母打电话来说瞳失踪了！这可把Kevin急坏了，一直到半夜都没有睡着，正在Kevin迷迷糊糊间佑介来访，他也听说了瞳失踪的事情，所以来跟Kevin商量对策。这时候PMT突然响起来，奇怪的是机器里传出来的不是葵警官的声音而是暗之对战场里的蒙面人冷冰冰的话语，接着两人听见了瞳的声音，原来瞳是被他绑架的，他还要求Kevin二人明天必须去マシユウンラン（魔集山）的树海



见他，否则瞳的安全他就不敢保证了。佑介提醒Kevin，魔集山这个地方相当危险，况且明天还有重要的比赛，不过Kevin为了瞳的安全，毅然答应明天一定去见蒙面人。之后佑介把西可马诺叫来，苦口婆心地说了大堆道理后，他终于答应帮助两人前往树海。

第二天Kevin和佑介坐着西可马诺家的直升飞机抵达魔集山的树海，把第一个选项“まわり见る”选两遍，佑介会用PMT与蒙面人联系，不料这时一个红色的人影突然钻进了树海，再选择“追いかける”来到几块石头面前选择“调べる”和“石を动”就进入了地下的秘密研究所。基地右面的房间里面有一封蒙面人



写给kevin和右介的信，上面说现在瞳很安全，如果二人可以将他的四个手下打败从而顺利到达他那里，那么他便把瞳还给他们。在信纸下面还可以发现“研究者のカ－ドキ－”，利用它就可以进入更深沉的房间。进去之后发现这儿有三个山洞，里面存在火、土、风、水、金五个门，以这三个洞为起点，火の门的走法是右、右；土の门的走法是左；风の门的走法是中、左、左；水の门的走法是中、左、中、右、右；金の大门的走法是中、左、中、左。令人遗憾的是这五扇门都进不去！退回到地下研究所，会听到奇怪的声音，然后进入右边的房间发现黛在这里，他正在继续寻找他的姐姐，为了怕给Kevin二人添麻烦，他很快走开了。

再次来到山洞这里，按照中、左、中行走会发现一台红色的机器人，之后按照佑介的提示来到火の门前面，没想到这次终于可以将它打开了。

里面除了一片火海外什么也没有，正准备出去时那个叫做亮的人出现，其实他的真名叫做龙王，是暗之对战场四天王之一，上次他把火之参赛证交给Kevin是因为他的上级对Kevin感兴趣，所以要他这么做。当佑介提到能量研究所事件中的那台红色机体是否属于他时，他的回答模棱两可，他说机体的确是他的，但是操作者是他同时也不是他。佑介想进一步问清楚，没想到他却说你们还是去问问高层人物吧，接着他就向Kevin发起了挑战。此战忌讳四处奔跑的战术，躲在障碍物后面用加农炮的特殊射击加上炸弹的辅助会取得不错的效果。胜利后得到“火のカ－ドキ－”。

来到水の门，见到另外一名四天王卡米拉，就在Kevin将要跟她对战时黛赶到，原来卡米拉就是黛失踪的姐姐，不过卡米拉根本听不进黛的劝说，一意孤行的听从二阶堂的指挥，没办法，最后姐弟俩得了个兵刃相见的结果，但是由于黛并不擅长持久战，所以败北，这下只有靠Kevin了。卡米拉的炸弹后面的字母是S，所以被击中后会不能动弹，因此对付首先要拉开距离，然后再小心躲避猛烈的进攻，之后取得“水のカ－ドキ－”。此时此刻，黛明白了姐姐加入二阶堂集团的原因：二阶堂集团里面有利用纳米机器治疗疾病的医生，给黛做手术的医生就曾经收到过一篇不知道是谁写的关于用纳米技术来治病的论文，黛成功的手术就是按照那篇文章上面的方法做好的，现在想起来，他姐姐一定是为了他才会去加入二阶堂集团的。卡米拉听他说到这里，一言不发地离开了。

接着去土の门，起初什么也没有发现，不过后来一只猛兽出现，看来他就是第三个天王了，开打！别看这家伙的武器威力强大，只要与他拉开距离他就完全不堪一击了。将它击败取得“土のカ－ドキ－”。不料突然间这家伙发了狂企图缠住Kevin二人，幸好这时卡恩得到西可马诺的通知后来到这里并拖住了它。

来到风の门发现四天王最后一

小弟现在只拥有GB和GBA各一台，但玩过的游戏却不下数百种，也有不少游戏心得，只可惜时过境迁（大都是GB游戏），同时也希望众小编能策划一个回顾GB游戏的专题，介绍以前那些让我们感动不已的老游戏，让我们重温那时的美好。(广东 肖丹斌)

正竟然是那个管家，他叫柳井，实力一般。优胜后终于取得最后一把カードキー"风のカードキー"。

集齐了四把カードキー后就可以将金の大门打开了。

门内坐着的正是蒙面人，其实他就是二阶堂集团的老大二阶堂伯民。旁边的瞳虽然双手被缚，但看起来并无大碍。

Kevin开门见山的质问二阶堂到底有何目的，他说他的目的就是Kevin，因为Kevin的能力很适合成为他们研究的材料。二阶堂集团长久以来都在研究怎样把自制机器人变为兵器，但是以现今的技术远隔操作很困难，所以机师这个环节成为久攻不下的难题。因此他们主攻的方向是自律型的机体，不过目前自律型机体依然不能成为兵器，原因在于它们缺少了"知性"（即才智、思考），缺少了"知性"的机器人要是遇上实力强大的机师根本毫无还手之力，而且情报收集等难度较高的工作也不能承担。机师的战斗方式、行动方法等都是"知性"，会对机体产生影响，所以他们想出的对策是复制机师的大脑，然后用电脑具体化，这样自律型机器人就拥有了思考的能力(编者？)。因此他们需要的是优秀机师的大脑，Kevin就是他们认为




的最佳人选。至于能量研究所的事件是为了弄到能提供机体运行更多时间的能量的资料，那架红色机体便是复制了龙王大脑的试验机体，整个事件也可以看作是个实验，这就是为什么龙王会说操作那台机体的人是他同时也不是他的原因。最后二阶堂还说，其实所谓的四天王不过是他们用来做实验的白老鼠而已。

二阶堂接着询问Kevin是否愿意加入他们，佑介马上以商量一下为理由将Kevin拉了出去。原来佑介是怕Kevin一时头脑发热答应加入他们。晕，这也太瞧不起Kevin了吧？这时武宏因接到西司马诺的通知而前来，并告诉两人卡恩已将那头猛兽摆平，并也通知了蒙警官，大批警察马上会到。得知这个消息后，Kevin和佑介决定尽量与二阶堂耗时间，直至警察来了后将他们全部缉拿归案。接着佑介和Kevin便进去用一些你不够资格当老大之类的话激怒二阶堂，好跟他对战来拖延时间。对付他最好利用BUG，不然很难打。

最后柳井跑来把警察已将这里完全包围的消息告诉了二阶堂，让他们根本逃不出去，同时他们的自律型机器人也由于不明故障而不能行动，二阶堂当即怒发冲冠，把可以提高3倍战斗力的特制纳米



机器植入了体内，这时甲子郎出现，不过现在的二阶堂连这位上届グレートロボカップ的冠军也不再是他的对手。随后他又将还处在研制阶段的拥有足以破坏整个城市力量的军事用机体ダークキメラ解封，Kevin此战必败，不过好在天无绝人之路，蒙警官带来一架同样是军事用的由警局秘密研制的机体A・I・R・S（金色版Xスカイレイ）得到这架机体后，与二阶堂拉开距离再打便能取胜。

此后由于这里马上会发生爆炸，所以必须马上撤离，但是柳井管家却没有走，因为他现在能有这种好生活全靠二阶堂，所以他要留下来陪他。Kevin一行必须先去风の部屋（南、左、左），在那里的天井安全逃出。到达地面后由署长亲自迎接大家，返回警署后Kevin由于操作军事用机体受伤过度的关系先回家休息，A・I・R・S也被收回……

第二天，在署长的帮助下，Kevin特许可以重新进行未完成的大赛（特例中的特例啊！），最终战Kevin VS 甲子郎，这家伙弱小的可以，争取PERFECT吧！就这样，新的世界冠军诞生了！（通关的制作人员名单可是[illegible]哦！）

激斗篇

制作人员名单完结之后按B键存档，接下来进入激斗篇。

激斗篇几乎没有剧情，内容主要是对战和机体装备的收集，地图画面右面的研究所里面有个女工程学博士レディP（leday P），完成她那里的课题研究关系到隐藏建筑的开放，这些研究都是有条件限制的对战，如只能使用某一机体或某一零件作战，限制机体的战斗共有10场、限制零件的战斗有12场、3场中途不能更换零件的战斗和两场必须PERFECT通过的战斗，要注意所有的课题研究都不能使用违法零件，否则打了也白打。选项コマンダーチエック关系到一部分违法机体和零件的取得，满足这里面的九个条件便可得到相应的奖励。第三个选项需要输入密码，各密码对应效果如下：

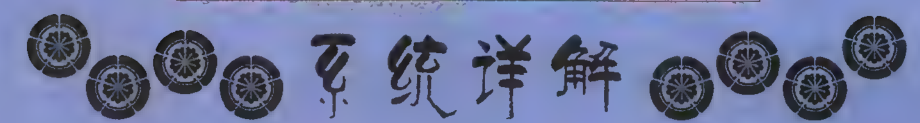
密码	效果
チケットKR2	开启コロコロ杯赛的参赛资格
X－レイください	取得X－レイ
チャンプのガン	クロスシザーズ
ジゴクのごうか	ヘルファイア
ゆきのキョジン	ビッグフット
アクマのトイキ	デモンブレイズ
ヒミツのがん	ニカイドウガン
オソルベキぼっど	ニカイドウボッド
かくされたぼむ	ニカイドウボム

取得コロコロ杯赛的胜利会得到最强的机体A・I・R・S，遗憾的是A・I・R・S属于违法机体，在课题研究和训练场里面都最好别用。投资一定资金后她会建设一些挑战用的生存屋，还是很值得挑战的。把コロコロ杯赛前的那场比赛完成两次，出现可以使用违法机体和零件的暗之大会。

提一个请求，你们在第一期中赠的海报实在可人至极。画面尤为细腻，比卡丘造型极为别致，实乃海报中的佳品。但由于前几日，我过于向别人炫耀，结果被夺人所爱。所以在这里想请风林哥照顾一下贤弟。再补印2份，我真的很需要！（安徽合肥 王晓军）



GBA	厂商：Global A	发售日：2002.7.4
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

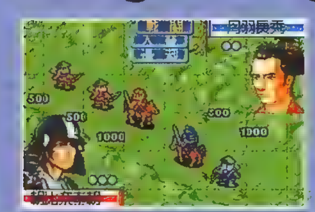


进入战场后游戏以半即时方式进行，不同于火纹、机战等传统战略游戏的回合制作战方式，自由度相对提高，一定要好好利用，另一个需要注意的地方是每场战役的部队人数是重新分配的，不会承接上一场战役，所以不必过分计较伤亡情况。



战斗画面



进入战斗画面后出现三个选项：战斗、入替、退却。选择战斗选项后出现子选项前卫、中卫、后卫，当然，是否三个都出现要看具体的队伍编制情况。其中前卫和中卫无论是什么兵种都可以向敌军进攻，后卫除了弓箭火枪骑兵外的其余兵种不能进行攻击动作。入替的意思是指定站在前、中、后三卫的部队。退却则是逃跑。使用特殊攻击会消耗人名下面的蓝球，具体消耗的个数通过红球表示。



战略画面



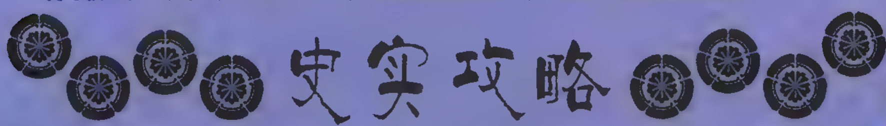
在战略画面中，玩家可以组成、编制自己的军团。入替也可以在这里进行，并且没有使用次数的限制。进入武将编成系统后可以对除大将外的武将进行替换、解除操作，替换时只能在备选武将中指定，而不能与已成为部队统率的武将互换。选择了武将之后按SELECT键是查看该武将的简介，按START键是查看武将特殊技能的解释以及使用条件。

战场的部署、状态与指令

在战场上操作己方部队时要注意一点，那就是己方部队的行动AI实在很低，稍有障碍物可能都会令其往回走，所以在其行动时切记要细心“照顾”。

《掌》VOL.2封面为赤（红），《掌》VOL.3封面为橙（桔黄），那么下期VOL.4是否会按赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫的顺序为黄色封面，如果如此，那么集齐VOL.2——VOL.8的《掌机迷》一定要将其排列整齐，如此便宛如七色彩虹般照耀广大掌机迷的房间……呵呵，希望如此。(上海 王欢)

- **攻击：** 攻击敌军部队一次，如果战斗结束后敌军逃跑己方不会有动作。
- **追击：** 对敌军部队穷追猛打，不管敌人是否逃跑都会死命缠住敌人。
- **待机：** 等待命令。
- **游击：** 以某一位置为中心四处巡逻。
- **入城：** 进入城市（若该城没有敌军则相当于占领）。
- **待ち伏せ：** 埋伏。有火枪队时可用，能远距离狙击敌人，但敌人在城内时无效。



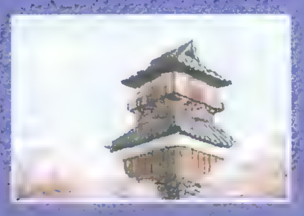
中世纪，室町第八代将军义政的继承人争论，引发了“应仁之乱”，从此日本进入了群雄割据的状态，即所谓的“战国时代”。幕府的权威逐渐下降，战乱在各地扩大了。谁将会在这个像风一样捉摸不定的战国时代称霸呢？

一章 初阵

1534年5月,尾张国历代守护奉行、尾张之下四郡的统治者织田信秀的儿子“吉法师”出世。此后信秀迁居森城。“吉法师”乃正室所生，被定为信秀的继承人，并由平手政秀等四人辅佐。吉法师正是若干年后的风云人物织田信长。

1546年，在当时信秀的居城古渡城举行了吉法师的成人仪式，正式改名为信长。

第二年，与信秀对立的今川义元向吉良的信长军袭来，信长的初次战斗来到了。



二章 尾张统一·卷一



信长完成初战之后的这年九月，信秀跟卖油郎出生的美男子齐藤道三为了争夺美浓的统治权而展开了战争。

信秀虽然在前年大胜道三，但这次却在加纳口遭到道三军的追击而败北，并且还把弟弟信康的命赔了上去。

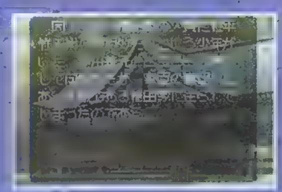
信秀现时的情况是北有齐藤道三的威胁，东有今川义元的虎视眈眈，并且战败之后自己的领土内也出现了不同程度的恐慌。

此时平手政秀建议跟道三联姻并得到采纳。

1548年，信秀与道三和好，这得益于平手政秀的奔走游说，使得道三的女儿，才色俱佳的浓姬嫁给了信长，此后两家结成联盟。

那时的信长表面上贪玩且行事恶劣(喜欢毫不掩饰的挖鼻孔)，被人称作“大呆瓜”，暗地里却在刻苦地学习马术、游泳、弓箭、步枪、狩猎等各种技能，为了自己“天下布武”的理想而奋斗着。

相同时候，今川义元释放了织田家的人质：孤儿松平竹千代（即后来的德川家康），但却让一个家臣自杀，以此来嫁祸给织田家。



信长因喜欢家康不论什么事都从不抱怨的性格而与家康走得很近，亲密程度仅次于他跟浓姬，甚至还把家康当作弟弟，要跟他一起在日本创下一番事业。

1549年11月,今川义元用俘虏的织田信广来交换家康。与信长告别时家康痛哭流涕,信长虽然舍不得，但迫于无奈只有依依惜别。

两年的和平日子就这样过去了。

1551年3月，信秀因脑溢血发作死在17岁的爱妾的怀抱中，享年42岁。

在那之后原本并不想继承尾张统治者之位的信长被迫与弟弟信行争夺王位，但由于信长一直装疯卖傻，所以支持他的人很少。

■ 给信秀上香时的选项：1.普通的方式上香；2.把香扔到牌位上面（史实）。

信秀死后,尾张国开始不稳定起来。鸣海城是交通要冲，自古乃兵家必争之地。今川义

《掌机迷》中能不能加一个栏目：GBA游戏栏。因为你们只对新作、经典游戏介绍，数量太少，大家如果对游戏知道过少，则选择的机会就少。本人觉得第一期中“适合成人的30个游戏”栏目挺不错。如果“GBA游戏栏”每次能介绍50款游戏，只要让大家知道即可，不要求多详细。(安徽蚌埠一读者)

元设法将鸣海城城主山口教继纳入麾下后又攻陷了知多郡，以知多郡作为跳板侵占了鸣海城。

■ 选项：1.直接进攻鸣海；2.先向清州挺进。两个选项都是只要完成一场战斗后就会回归主线剧情。

选择挺进清州：同年八月，尾张统治者“武卫先生”斯波义统的手下织田信友的谋臣，人称小守护的坂井大膳把松叶、深田两座城池的统率虏为人质后与信长敌对。接着进行坂井大膳讨伐战。

坂井大膳撤军，信长接管了两座城市，那两名人质也平安获救。

主线剧情：1554年7月，坂井大膳袭击了他名义上的君主斯波义统所在的居城，斯波义统向信长求助，信长派兵支援（信长派兵的原因在于信秀的死与大膳利用女色诱惑信秀有很大关系），双方在安食展开激烈的战斗，在柴田胜家的卓越表现下成功击退了大膳。

三章 美浓的蝮

（注：道三被人称为“蝮之道三”）

坂井大膳失败后试图投靠守山城主织田信光。

经过一些波折后信光用两座城池去招安了大膳，大膳发誓永远效忠信长。

信长入住清州两年后，统治美浓的岳父齐藤道三向信长发出邀请，希望可以跟女婿见见面。临走时妻子告诉他，自己的父亲是个危险的人，叮嘱信长要小心。

会见在正德寺举行,道三依然在背后称信长为“大笨蛋”。

道三将军队派出来列队欢迎，以此向信长炫耀自己的军事实力。

信长穿戴整齐地来到这里，并特意把头发束起来,一袭褐色的长袍真是英姿飒爽。“大呆瓜”就这样惹人侧目的来了。信长进入殿内后昂然直视的桀骜样儿，道三看在眼里后对信长的看法有了改观。

吃喝之后，在信长回家的路上，信长问岳父对自己有何看法,道三的评价是器量很大。

在那之后，道三的儿子，身高两米出头的枭雄齐藤义龙叛变。义龙其实并非道三的亲生子，他乃原美浓国统治者，土岐氏的后裔。土岐氏以前遭道三背叛和追杀，所以义龙一直怀恨在心,同时由于这个身份他的势力非常大。当时道三同意将女儿嫁给信长其实也有此举可以压制住义龙的好处。现在两方面都集结了自己的部队，战争一触即发，不过道三跟义龙力量差距悬殊。

选项：1.静观其变（结束第三章）；2.出兵救援（家臣会出来阻挠,此时又会有选项,1是放弃出兵，2是坚持出兵）。

道三和义龙在常良川对峙着，信长出兵支援，军队向常良川挺进。

这一战有两个结果：道三援救计划成功或失败，虽然想要成功有一定难度，但为了较强力的道三以及以后更精彩内容的出现还是多多努力吧！

四章 尾张统一·卷二



信长将清州改为自己的居城,原先的那古野城让给了叔父信光。不幸的是，那年11月，信光突然去世，事业只好由林秀贞接任。

那之后，织田家内部流传着信长准备杀掉弟弟信行的流言。以林秀贞和织田家第一猛将柴田胜家为中心的群臣对此深信不疑。

在家臣的策动下，信行正式与信长对立。

1556年5月，林秀贞公开了与信长敌对的态度。之后他们以守山守卫信时家臣的死为借口，宣布信长谋反。信行趁着此时信长方面处于混乱中的大好时机,将信长的直辖地条木夺了过去,大大增强了实力。此时信长方面得到了前田利家等几位名人的加入，在稻生两兄弟兵刃相见。

信长胜利后,母亲土田御前出来主持大局,信行终于投降。

选项：1.赦免三人；2.将信行处死。建议选择将三人赦免,这样可以令林秀贞和柴田胜家归顺。

遗憾的是，这之后的第二年，信行企图再次造反，不过他的行动被信长察觉，已经彻底归顺的柴田胜家给信长献上了一条妙计。

1557年11月，信行切腹自杀。信长下令这件事作为谋杀处理。

1558年，信长的第一个儿子奇妙丸出生。按照大名家的传统，吉乃虽不是正室，但因为生下了第一个儿子，所以被立为正室，取代了浓姬。奇妙丸，即后来的织田信忠，之后他的二弟三弟相继出生。

1558年7月，岩仓城城主信安把长子信贤赶出家门。信

贵刊可否在随刊附赠的碟子中送些汉化工具，最好是中文界面的。我找了好多网站都找不到。还有个问题就是怎么把PC上模拟器的存档拷到烧录卡上？它们好象不是一个格式的。希望贵刊以后能开辟个小的技术角，哪怕只有烟盒大小，专门介绍些使用技巧或专业问题！望采纳！（南京 莫毅）

长见岩仓城处于混乱之中，决定抓住这个机会一举拿下岩仓城。

信贤于浮野战败后逃回岩仓城。信长想到如果继续穷追不舍会造成很大损失，所以改在岩仓城外面围上两圈到三圈的栅栏，并且四处放火。被逼上绝境的信贤不得不在第二年三月投降。信长拿下岩仓城后，命柴田胜家镇守这里，自己带上少部分人准备返回上洛。

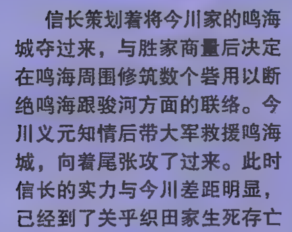
金森长近此时前来报告，齐藤义龙会在信长回程途中进行刺杀的勾当。信长当机立断，派人查出刺客的藏匿地后先下手免除了后患。

在这之后，室町第十三代将军足利义辉偈见了信长，说了一些无关痛痒的废话。

次年春天，信长的“爷爷”平手政秀去世。为纪念他，信长在小牧之地建起了了政秀寺，遗憾的是，这座寺院两次迁徙之后已成废墟。

信长终于将尾张统一了。那时还在信长处当仆人的前田利家虽然犯了一点事要被信长问斩（1、2选项都是要杀掉利家），不过最后还是化险为夷。

◆五章 桶狭间会战◆

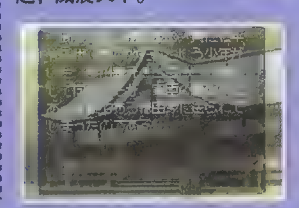


信长策划着将今川家的鸣海城夺过来，与胜家商量后决定在鸣海周围修筑数个砦用以断绝鸣海跟骏河方面的联络。今川义元知情后带大军救援鸣海城，向着尾张攻了过来。此时信长的实力与今川差距明显，已经到了关乎织田家生死存亡的节骨眼上。

这时出现分支：第一项是采取防守政策，第二项是明日再议（史实）。防御战的难度大到不可思议，加上游戏的AI总有那么一点儿问题，建议各位不要选择。

第二天天未亮信长就得到消息，今川军松平元康（即幼名松平竹千代的德川家康）攻陷丸根，今川军的前锋攻陷鹫津。此时信长起舞并唱道：“人间五十年，当如梦如幻，有生斯有死，壮士复何憾！”唱罢信长仅带了十余人就策马离去，半路上不断有士兵加入，抵达今川军前锋处时已壮大到千余人。今川军前锋现正攻打着鸣海城，信长清楚自己不是对手，他知道今川军乘胜而骄，必不防后营，因此他引军沿山路悄悄绕过今川军前锋，直扑桶狭间。这时天空一片昏暗，雷雨交加，信长提枪拍马，领军冲入正在饮酒作乐等待前锋捷报的今川军大营，今川义元在混乱中被信长的近将毛利秀高一枪毙命。

桶狭间一役后，信长声誉鹊起，威震天下。



◆六章 美浓战役◆

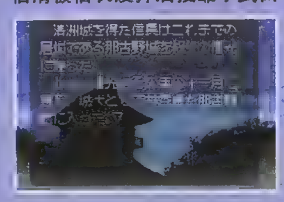
鸣海城主冈部元信提出必须把今川义元的首级交还才能放弃鸣海城的要求，信长同意了。松平元康此时在冈崎宣布独立，义元死的这年，他与信长在三河镇经常发生冲突，不过第二年就向信长提出结盟的请求。

选项:1.结盟;2.不结盟。看在家康是信长幼时好友的份上，此处选择结盟更妥当。

来年信长与元康见面签约，战国史上持续时间最长的联盟成立。

又一年的5月，齐藤义龙去世，14岁的儿子齐藤龙兴接手了父亲的霸业。信长决定趁着此时他们处在权利交接的不稳定时期拿下美浓。

信长花了五年的时间将东美浓夺了过来。犬山城主织田信清被信长废掉后投靠了武田



信玄。在森部会战中立下战功的前田利家获准回到信长身边。

在夺取东美浓的战斗中战功最显赫的是一个出生低微的人，他就是日后企图吞掉明朝、人矮志高的丰臣秀吉（木下腾吉郎）。

取得了东美浓的信长把下个目标定为稻叶山城，不过那儿存在强敌美浓三人众。对付他们的计策胜家、猴子各有一词，就看信长怎么选择了。(前面如果救出了齐藤道三，那么此时他还会有一计,不过相信各位都会更加信赖猴子一些！)

接着信长一鼓作气进攻稻叶山城，此时距桶狭间一役已经七年了(此战把信长移动到坐标（22，10）的位置可以发现攻击力很高的蜂须贺小六）。

龙兴战败后逃逸，信长没有赶尽杀绝。

七章 伊势战役·卷一

赶走齐藤氏之后信长迁居稻叶山城，并把城下的井之口改名为岐阜城。

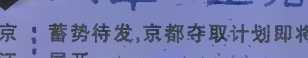
桶狭间会战后，三河国的松平元康改名德川家康，开始跟今川家对立。此时的信长已成为掌控尾张美浓两国百万石级数的大名，奇妙丸的二弟三弟和一个妹妹相继出生，不幸的是，信长的夫人吉乃在这时染病不治去世。



信长将女儿五德嫁给了家康的儿子信康,从此两家成为战国史上保持时间最长的同盟。不久之后，信长收到足利义辉弟弟义秋关于拿下京都的书信，原因是京都的三好三人众暗杀了他哥哥义辉。在分析了情况之后信长为了减少夺取京都的障碍，在1567年9月将自己的妹妹，绝世美女市嫁给了小谷城主浅井长政，当时胜家似乎很不情愿。此后信长又因为相同的目的而促成了奇妙丸与武田信玄七岁的六女儿松的婚姻，以此来取得统治甲斐、信浓两国的信玄的支持。

信长开始行动了，面对长岛一向一揆的虎视眈眈，信长必须从攻打伊势北部和攻打一揆众二者当中选择其一。俗话说斩草要除根，建议各位先把一揆众搞定，并且选择这条线路还有一个好处，在此关卡草地中可以发现泷川一益。

击败一揆众之后令人遗憾的是迫于他们那令人敬畏的人数优势信长不得不暂时退兵，改为攻打伊势北部，成功跟神户具盛达成议和条件后拿下了北伊势。



八章 上洛

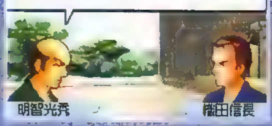
现时信长已经做好了夺取京都的准备，至于借口则是南近江的六角义贤与京都的三好三人众勾结起来与义秋敌对。1568年7月，义秋安全抵达美浓，信长献上宝物表示祝贺。两人商量后决定有必要说得六角义贤。

信长率军来到浅井长政的佐和山城，亲卫队母衣众蓄势待发,京都夺取计划即将展开。

这时朝仓家臣明智光秀前来投靠，随即得到接纳。

选项：1.直接攻打六角家；2.让光秀去说得；3.让猴子去说得。这里只有选3才会成功说得（猴子强啊！）,并且只有一场战斗，其他的都有两场战斗。

打败三好家后信长的京都夺取计划取得成功。



九章 伊势战役·卷二

跟三好氏合谋暗杀义辉的松永久秀在此刻投降，同时献出究极珍贵的茶具：九十九茄子。选项：1.饶恕久秀；2.杀掉久秀。

1568年10月，义秋就任室町幕府第十五代征夷大将军并改名义昭，同时有意将一品级别的管领一职交给信长。选项：1.接受；2.拒绝（史实）。

信长率众回到岐阜后的第二年一月，义昭的居城遭到三好家部队的奇袭，值得庆幸的是敌人被光秀和藤孝二人联手击退。随后信长用三个月时间修好了旁人三年才能完成的二条城，用来增加义昭居城的防御力，义昭一高兴就要把副将军的职位赐予信长。选项：1.接受；2.拒绝（史实）。

信长离开时义昭洒泪相送，可怜他还没有意识到自己不过是信长安放的一个傀儡罢了。信长回到岐阜正式将甲贺出生的泷川一益纳入麾下。之后南伊势的木造具政背叛主子家归顺了信长，以此作为垫脚石的信长派猴子夺取了阿坂城，随后又拿下了大河内城，至此统一了整个伊势地区。

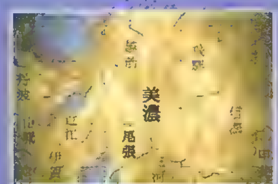
十章 近江战役·卷一

信长向北畠家提出将自己的次子作为他们养子以后继承其家业的条件，作为战败者北畠家是无力反驳。

统一伊势之后信长将下个目标锁定为越前，越前的朝仓家跟织田家都是斯波义统的家臣，其家主义景这下对信长有了个新的印象。

《PG》的思路很对，内容走软硬件结合的道路，这高出别的刊物重软轻硬好多筹，尤其4期的手机介绍，很实用。资讯和攻略紧跟市场和游戏动向、截图清晰、文字流畅，这些好杂志必备的《PG》都有。特点嘛，本应编辑们自己说，我也说说。除软硬结合外，还有无广告，这太让人震惊了。(转下页)

为试探一下义景的立场，信长伙同义秋联名邀请他到二条城来参加娱乐活动,老奸巨猾的义景立刻看出他们的目的,因此拒绝。这下更让信长坚定了除掉义景的心思。选项：1.放过朝仓；2.讨伐（史实）。两者最后都会回到主线上来,这里笔者选择史实路线。继续出现选项：1.由胜家去说得（会失败，但胜家好感度↑）；2.直



接进攻。

当信长即将攻入义景巢穴时却收到妹妹送来的一个装满豆子两头密封的袋子，这表示妹夫长政叛变了，信长当即决定撤退。回到京都后信长又马不停蹄地率军攻打了小谷的长政，当抵达姊川时遭遇长政与朝仓的联军,展开了姊川会战。



十一章 比睿山烧讨

会战胜利后经家臣劝说信长暂缓了进攻的步伐。此时义昭终于醒悟自己不过是个傀儡,但苦于没有控制住兵权,因此他向武田、上衫等势力发出了讨伐信长的文书，这其中还包括实力雄厚的石山本愿寺。以前本愿寺跟信长关系不错，最近却因为一点小问题关系破裂,1570年9月,他向信长宣战了。

选项：1.不予理睬；2.让胜家去镇压（史实）；之后家臣会来劝阻，一律选择镇压就是史实路线（如此著名的一战怎可错过！）。

信长率先进攻本愿寺的帮手三好家的残存者，长政跟义景乘机偷袭信长两城，信治与森可成不幸战死，已将敌人完全包围住的信长闻讯当即掉头回来救援，不久就把敌人逼进比睿山，一些变故之后长政义景撤军，信长包围了不听话的延历寺内的僧侣，1571年9月，一个身披盔甲的男子站在被熊熊烈火燃烧的比睿山下，紧闭双目倾听着延历寺内无数僧侣的惨叫，在其身后的，是两万五千纪律严明的雄兵。

十二章 甲斐之虎

1572年的9月，在信长攻打下节节败退的长政得到义景的支援后使战局转为拉锯战，两个月之后信长独自返回岐阜为儿子奇妙丸举行成人礼,并改名为信忠。10月，武田信玄因与北条家结盟而免去了夺取京都的后顾之忧,所以来势汹汹地向信长的盟友家康攻了过去。选



项：1.信长亲自救援（竹千代有难吉法师怎能袖手旁观！）；2、3皆为派别人救援。

击败武田天下闻名的骑兵队之后家康本想取回被杀掉的三坊城主的人头,但信长迫于武田强大的实力还是劝其放弃了。

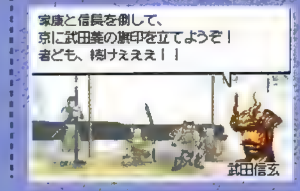
十三章 足利幕府灭亡

翌年信玄退兵，信长跟家康分析占有优势的武田在这时撤退必有原因，果然派服部半藏探察之后发现信玄其实出兵之前已经染病，经过长途征战之后疾病更加恶化了！对此毫不知情的义昭在二月起兵征讨信长，可怜的他还以为会有信玄的帮助……选项：1.反击；2.寻求和平途径（史实）。

信长利用自己在朝廷的威信成功使得义昭放弃出兵，这年四月，武田信玄因肺结核去逝，享年53岁，信长“天下布武”的愿望又前进一步。

七月，义昭再次起兵，没有了信玄的威胁，信长干脆决定流放掉义昭,下令全员迎击。

义昭失败后将两岁的儿子交给信长作为人质，自己则被流放，延续两百三十多年的室町幕府灭亡了。



十四章 近江战役・卷二

室町幕府灭亡后信长改元“天正”，意为改换天下。同时猴子也来凑热闹，改名羽柴秀吉。之后在信长准备继续攻打浅井朝仓联军时胜家表达了自己渴望救出市的意见。

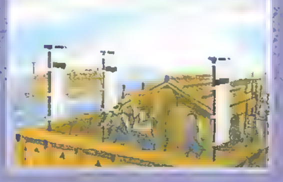
哪个杂志有如此魄力，你们的敬业精神让我折服。《PG》的好攻略读了之后有一种特别的感觉，就像读了2期的《恶魔城》攻略以后那种发抖的感觉。再有就是《PG》不忘本，GBA经典游戏都有提到，本期的CD还送了它们，这也让我们很满意。先到这儿吧，好话在第一期肯定有人说尽了。（黑龙江 桑田）

选项：1.同意援救（胜家好感度↑）;2.不援救。

1573年8月，信长军势如破竹地灭掉了朝仓家，随即又逼迫浅井长政父子二人自刎，顺利将妹子救回，近江统一。

十五章　长岛扫讨战

次年正月的新年酒会上，信长发挥其顽皮本性，用长政父子的头骨做成酒杯来饮酒，让家臣们惊惶失措。七月，石山本愿寺联合长岛的一向一揆再度起兵，信长率全军迎战。在水上击败占尽优势的敌人后对



于敌人的投降全部选第2项不接受就是史实。警告：如果走史实路线将直接关系到明智光秀是否背叛信长！最后，信长将长岛、江屋两城的两万余名百姓全部烧死。

十六章　长筱会战

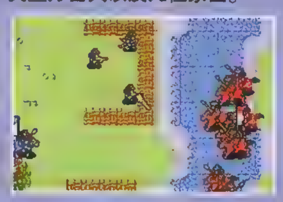
1575年3月，有勇无谋的武田胜赖不顾群臣反对执意进攻冈崎的家康，德川觉得事有蹊跷，就调查了一些自己内部的人，发现家臣大贺是内鬼，当即将其诛杀。胜赖闻讯后明白自己已无必胜把握,但又拉不下脸皮撤军,因此改为攻击长筱。

长筱城主奥平信昌率五百精兵奋勇抵抗武田全军一周，最后因粮草断绝不得不派出强右卫门鸟居胜商一人前往冈崎求援，胜商单枪匹马冲破敌人封锁安全抵达冈崎。选项：1.在长筱附近的乐原用铁炮狙击武田军(史实);2.直接救援长筱。

胜商这个好汉子拒绝了家康邀其同行的好意而一个人先行返回长筱，半路上不幸被信赖逮住并逼迫他告诉死守长筱的部队援军不会来了。翌日胜商在城门前大喊："冈崎跟尾张的援军就快到了!最后一刻一定要守住啊！"……胜商的英雄气概令信赖怒不可遏，他当即下令处斩胜商，胜商放声大笑而亡。

以为信长德川联军即将到来的信赖坐不住了,他亲自率军到乐原拦截,哪知正中信长下怀。

长筱会战的失利让信赖损失上万士兵以及几位家臣。



十七章　石山战役·卷一

1575年6月，织田信忠率秀隆等将领攻打武田家在东美浓的前线基地岩村城,信长则用一个月的时间消灭了正在跟本愿寺内讧的越前一向一揆。选项:1.全军撤退;2.把越前交给胜家管理,以牵制住上杉家(史实)。

10月，受越前被信长短短一个月就拿下的影响，本愿寺决定议和，信长答应了。月末，去京都参加茶会见过著名茶艺家千利休之后，信长被那些极具艺术之美的茶具迷住了。11月，信长被封为右大将。同时信忠攻下岩村城，将武田家从美浓彻底赶了出去。信长将美浓和尾张作为奖赏交给信忠管理，换句话说，信长有意隐退，把"天下布武"的理想托付给了儿子，随后信长带着茶具住进了佐久间的私邸。第二年一月，信长厌烦了这儿，就叫精通军事内政的名臣丹羽长秀在琵琶湖南岸的安土筑城，长秀请高人一个月便完成设计，作为奖励，信长将象征权利的可召开茶会的资格授予了他。

4月,本愿寺撕毁和平条约起兵,信长在反击中不幸受了轻伤。选项:1.围剿天王寺内的本愿寺;2.攻击本愿寺帮凶杂贺众的根来寺。两个选项差不多。

在进攻根来寺途中，被义昭煽动而来的毛利家将信长的水军击溃于木津川口，随后毛利家又促成了本愿寺和上杉家联手对抗信长的局面。次年,信长再次攻击根来寺。铃木战败后宣布杂贺投降,信长同意了。

十八章　军神

在1572年，信长为了牵制信玄的进攻，曾将洛中洛外图屏风赠送给号称"军神"的上杉谦信作为同盟的礼物，但是现在，上杉在义昭的鼓动下出兵准备夺取京城了。他们首先攻击七尾城，此城的城主已经染病而亡,只剩下重臣长续连,他向信长发出了救援的请求。选项：1.让胜家去支援（史实）；2.信长亲自出征。

选项1剧情：猴子向胜家提出

作战意见，但是胜家不采纳，并且胜家还在军事会议上当着众人将猴子赶走。之后七尾被攻陷，胜家率军在手取山迎战上衫军。

选项2剧情：信长军还没到七尾,城池已被攻陷，随后突降大雪，再加上对手是“军神”，所以只有先行撤退，上衫知情后尾随而来，两军在手取山开战。



最后胜家留在大圣寺城，防御上衫卷土重来。

十九章　播磨战役

当今西域王者毛利家的家主是毛利辉元，他爷爷即是将毛利家由一个小族发展到称雄西域的毛利元就。辅佐毛利家的武将吉川元春和智将小早川隆景，被称为“毛利两川”。



由于毛利跟本愿寺同盟，所以信长有意进攻毛利家。选项：1.派猴子出征播磨；2.信长亲自行动。两个选项差不多。

猴子出征后得到小寺家重臣黑田官兵卫的帮助顺利攻下福原城，在那里猴子还得到了被毛利灭掉的尼子家的家臣山中鹿之介的加入，猴子夺取上月城之后就把那里交给了鹿之介及其主公胜久管理。接着猴子得到信长许可，进攻备前的美作。正所谓人算不如天算，第二年二月，三木城的别所长治谋反，猴子派使者去劝说未果后只得出兵，哪知这时毛利两川大军包围了上月城，如今东有长治，西有毛利，猴子陷入绝体绝命状态。在援军不济的情况下，猴子作出了放弃上月的决定。上月被攻陷后，胜久自杀，鹿之介在被捕后遭处死。



二十章　石山战役·卷二

就在信长跟本愿寺·毛利·上衫·武田这些势力苦苦纠缠于一处时，森可成美貌聪明的三子带来确切消息：上衫谦信猝死，几乎同一时刻，海贼出生的织田家水军主力九鬼嘉隆来报，铁船建造完毕，这下信长军可以摆脱在木津川口败给毛利水兵的阴影了。选项：1.见机行事;2.出击木津川口。两者到最后都差不多。

嘉隆从水上轻易就击溃了淡轮冲的敌人，信长则率军由陆路包围了石山，这时传来了摄津有冈城守卫荒木村重投靠本愿寺的消息。选项：1.讨伐；2.静观其变（写信劝说村重，接着跟毛利的援军再次于木津川口激战）。

在前往有冈途中,嘉隆击破毛利六百余艘救援石山的水兵。

二十一章　村重谋反

村重谋反的缘由是在救援天王寺时提出打头阵的要求被信长拒绝,以及他跟本愿寺进行粮草交易而被信长叱责所致。跟竹中半兵卫并称为“军师两兵卫”的黑田独自前去希望说服村重,不料竟被他关进大牢。信长与众臣分析形势之后决定要说得村重高山重友、中川清秀。选项:1.派使者去;2.派宣教士去。

在利益的驱使下，宣教士顺利说得两个重要人物。攻落有冈城后，发现官兵卫由于在阴暗潮湿的牢房呆得太久，所以一支脚残废了……

二十二章　丹波平定

在长筱会战之后，信长将平定丹波的使命交给光秀。在信长的期待下，光秀于1578年3月包围了八上城。在讨伐村重时光秀曾离开过一段时间，现在继续平定任务。攻陷八上后光秀将波多野兄弟交给信长处理。选项：1.放过他俩；2.处死（这里也是一个会影响光秀是否会叛变的地方）。光秀没过多久又拿下了黑井,丹波基本平定。



《掌机迷》第1期会不会再版啊！我从《电软》上看到广告，为了那《猎人×猎人友情大作战》和《闪灵2人组　夺还屋》的攻略满怀希望地寄出了10元钱，结果一个月后，书到了，竟是第2期，原来第一期脱销了，如果1期不再版了，能不能把上述两篇攻略的TXT文档放在下期的光碟中啊。(四川　余洋)

二十三章 加贺攻略

1579年5月，丹羽长秀完成了安土天守阁的工程，信长把这里称为“天主”,其意不言而喻。10月,丹波、丹后平定。在这喜讯不断的日子里，突然传来猴子的军师竹中半兵卫因肺病去世的消息……天妒英才啊!

一天，嫁给家康长子信康的信长女儿五德来函，上面说了些夫妻以及亲戚间不愉快的事。选项：1.不过问；2.写信安慰；3.托家康处理（史实）。

一个月之后，信长收到家康的书信，上面说由于信康与筑山殿意图谋反,所以已让二人切腹自杀,此事引起信长疑虑。

1579年9月，信长次子信雄未经许可独自进攻伊贺，惨败而回。次年1月，猴子经过两年的包围，终于攻陷三木。选项：1.褒奖；2.训斥。

3月，本愿寺又与信长议和,终于取得石山了。之后胜家收到信长书信，上面介绍了目前的战果,为了不输给猴子，胜家出兵平定了越中的一揆众。

二十四章 渴立かし



本愿寺离开石山后其子光寿并未跟着离开，他直到9月才念叨着信长是我仇敌的语句怏怏然撤退,他走后石山就发生大火,到底是哪方面的责任信长与光寿各执一词。

在胜家、光秀等人都有立功的情况下，佐久间却还一事无成,信长深感恼火。选项:1.写信责备（信盛出家当和尚）;2.口头上责备(信盛发誓一定努力)。

1581年2月，信长在京都举行了前无古人空前盛大的阅兵式，二万多人的部队都配上了金银打制的饰品，向天下展示了织田信长的实力。6月，猴子向毛利家的因幡进军，不久就包围了鸟取城，猴子还买光了周围地区的粮草，使城内粮草严重不足，再乘着毛利援军未至的机会夺下了鸟取城。百日后毛利援军逼近，猴子跟弟弟秀长商议对策。选项：1.主动出击；2.死守。两个选项最后毛利都会无功而返。猴子成功平定因幡，之后返回姬路。

二十五章 伊贺战役

信雄告知父亲，他想再度出击伊贺以报先前战败之耻。选项：1.同意；2.拒绝。信雄这次没让人失望，击败了伊贺的百地三太夫。

二十六章 甲斐信浓平定

1582年的元旦节，信长将周边的大名、豪族、商人聚集到安土天守阁,据《信长公记》记载，信长向这些人每人要了一百文的小钱，至于意图，则完全没有记载（都这么老了还这样顽皮……）。

这年二月，武田家木曾福岛城城主木曾义昌背叛武田胜赖，信长借此机会派信忠讨伐武田家，家康联合关系友好的北条家也出兵相助了。在信忠出兵后，信长收到家康的来信，上面告知武田家重臣穴山信君有投诚意向，请信长指示处理方法。选项：1.允许投诚；2.托家康处理；3.不允许（让家康谋杀掉信君，不妥当）。

信忠猛虎下山般攻陷了饭田、高远两座城池，迫使胜赖一把火烧掉还未建完的居城后逃逸，哪知这时小山田信茂叛变，使得信赖只能逃到天目山，3月31日，他又大败给信忠家康联军，至此再无脸面存在于世上，随即自杀，武田家灭亡。

二十七章 名将宗治

信忠出征后信长紧随其后由安土出发，抵达信浓国的伊那时得知了信赖战败而死武田家灭亡的讯息，这个消息迅速传播开来，信长带着高远的木曾义昌和家康去跟穴山信君会面了。在那里，信长谈到今后天下将会安宁，希望义昌和信君可以协助他共同治理国家。

高远会谈之后，信长父子会合。甲斐国的管理权交给了亲卫队首领河尻秀隆，遥远的上野拿给泷川一益掌控，骏河国作为慰劳家康的礼物让给了他，自己的爱刀以及胜赖的名

玩《恶魔城3》已经爆机二次并且全魂地图100.1%N99，的确是一款不可多得的动作游戏，确实好玩，借给同学玩也说好玩，弄得我只好今天玩一天明天就借给同学玩，不过好游戏就应该大家分享，独乐乐不如众乐乐，我现在就期待着《恶魔城4》的发售日，名字都起好，就叫《黎明进行曲》，我是不是有点太心急了。(上海 陈沪豫)

马由信忠继承。

信长回安土时绕道去了一趟富士山，那里天下第一的风景（信长主观感觉）正好可以衬托这位王者的心境。

到了五月，家康安顿好骏河的事物后来访信长，信长要明智光秀隆重的欢迎了他。

猴子那方面目前逼近了备中的高松城，自从夺得因幡之后,备前著名的大名宇喜多直家也归顺了信长。高松城主是毛利家杰出的武将清水宗治,猴子劝诱了很久也没把他拉过来,因此只好利用沼地水攻高松城。

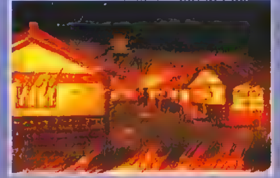
猴子本想在毛利辉元援军来之前拿下高松，没想到刚到那儿毛利就率三万左右的大军抵达,他不得不向信长求援。选项:1.开始救援;2.放弃救援。效果一样。

信长派光秀去救援，这样就怠慢了家康，不过家康知道缘由后也没多说什么。

二十八章 本能寺

光秀回到自己的地盘做好了救援的一切准备，5月17日那天,他去参拜了爱宕神社，求签都求了三次,之后又找人编了一首一百多句的歌曲。5月29日,信长住进京都本能寺,信忠则住进妙觉寺。6月1日,光秀率一万三千多大军出征,半路上，他告知众将，现在目标改为京都，敌人在本能寺内!

信长此时身边的母衣众只有几百人，光秀攻来后毫无还手之力，都说人死前可以预知未来之事，信长死前说的预测正应验了这句话，他说：“光秀的统治长不了，胜家更不行，秀吉……有可能，家康……”，一代枭雄就此归于尘土。前面已经提到，有两个选项是关系到光秀是否会叛变的，所以此战完全可以避开，不过那并非史实，这里不再赘述，有兴趣的玩家可以自行查看。值得一提的是，笔者在进行二周目时，发现只要在第三章援救道三失败，从“名将宗治”这章之后就会多出几章的内容，其中战斗时的音乐很不错,值得一听!





后记

已经玩过本作的朋友肯定已经看出笔者记叙的剧情略过了不少内容，尤其是跟历史无关的部分。由于游戏的剧情相当多，稍微展开一下就很可能收不住，限于篇幅，所以笔者思虑良久之后决定着重叙述跟历史有关的东西，另外，游戏里面的描写比较浅显，中文又多，即便玩家根本不懂日文对情节也可以猜个大概，所以，那些野史的部分就由玩家自己来体会吧。

文/贵阳 黄巍

那个封神榜的思路很好，很不错，玛莉赛车是我最喜欢的游戏之一，看了本期的研究，觉得很过瘾，我不喜欢那种抄近道的赛道，因为我喜欢老老实实的开，我喜欢的赛道是表关1-1，三圈51秒左右，单圈十四秒多，算快吗？如果够封神，就请发E-MAIL给我，我把档发过来。(四川乐山 TALES)



作为女神系列的第N代作品，冰之书/炎之书沿袭了该系列一贯秉承的仲魔合体系统,而与正统作品相比,女神转生强调的是通过合体来增加仲魔各方面的能力乃至LV UP。所以对于不熟悉该系列的玩家来说，这种操作仲魔战斗，并且不依靠战斗直接获取等级提升的系统多少让人有点摸不着头脑，不过一旦深入就会感受到收集和创造的乐趣，和往常一样，本作也拥有高达400多种的仲魔登场，游戏总体难度不高，流程也不长， 很容易上手和体验其中的趣味。

操作说明

●[illegible]
●START进入操作界面
●[illegible]
——[illegible]
查看、改变名字等
——デビダス：仲魔图鉴
——[illegible]
——わかれる：丢弃仲魔
——[illegible]
——ステ－タス：查看你所装备仲魔的状态
——[illegible]
●[illegible]
●アイテム：道具
●[illegible]
●セーブ：记录

战斗说明

●[illegible]
攻击）、まほう（魔法）、わざ（特技）、
[illegible]
●[illegible]
为主
●こうしょう：说得。女神转生系列的传统，
[illegible]
的仲魔。
●[illegible]
●ステ－タス：查看状态
●[illegible]

系统说明

与一般的RPG不同，作为恶魔之子系列的

“GB勇者斗恶龙怪兽篇”——降低野性度的方法：把怪兽带在身上能降低野性度，反之，把怪兽放在牧场则会增加野性度，虽然也可以用肉来降低野性度，但我有一更简单的办法，只要让两只怪兽交配，生出的小孩野性即为0，嘿……(广东 谢冬发)

冰之书/炎之书中主角并不参与战斗而是操纵仲魔参与，战斗中可以得到经验值，使主角提升等级。而主角等级的提升就可以召唤更高等级的仲魔，但等级不能超过主角等级5级以上。获得更高等级仲魔的方法有两个，一个是在战斗中直接获取，使用“说得（こうしょう）”指令；另一个是在合体屋对现有仲魔进行相互合体。

合体分为纯血合体和混血合体两种，同样种类的恶魔合体为纯血合体，合体后的恶魔类型不变，但HP、MP等数值会上升；不同种类的恶魔合体为混血合体，合体后恶魔的类型可[illegible]承原来两种恶魔的能力，各方面数值也优于原[illegible]两种恶魔。总体来说，使用不同种类的仲魔合体能更有效率地提升仲魔的能力，所以推荐混血合体。

另外，[illegible]低，但是却可以通过合体将能力提升到相当强的程度，所以在战斗中一定要多多使用こうしょう指令，获得更多的仲魔，通过它们与主角仲魔的合体来提升它的能力。

[illegible]一但不小心合体失去了可就后悔莫及哦^^

真女神转生·冰之书 攻略

掌握着人类与恶魔两种力量的人类孩子啊！
这个力量，穿越时空
传给了引导着世界的方向幼小孩子
从现在开始的
这个故事
关系着世界命运的少年
充满勇气的冒险记录

啊，这个力量
永远地消失在时间的远方

200X年 东京 原宿

从时空的夹缝中，アミ和ハーミル逃到原宿,主角アキナ上前正要询问原由时敌人突然追来,アミ和ハーミル赶紧逃走，正当アキナ即将受到攻击时主角的仲魔突然来到,交给主角可以召唤和操纵恶魔的东西。打败追来的恶魔后得到自己的仲魔。R键骑上它，B键谈话,可以得到情报。



到街道左边找到アミ，得知原来是主角的世界卷入了天使和恶魔的交战。“让世界恢复和平的方法……在某个地方一定会有吧……”アミ一边说着，一边突然向外走去，结果却被一名叫做イサク的家伙挡住了去路。从它手中放出的白光挡住了アキナ的视线，主角的仲魔也变成了最初的形态。

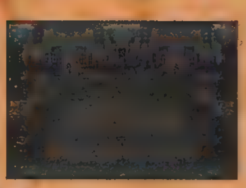
“为了一个少女的性命，你要用整个世界的命运来交换吗？”怪物意味深长地问道，随后消失在主角眼前。

地下街里有アミ和ハーミル所做的通道。下方最深处，将红色的石像和蓝色的石像分别推到地上同样颜色魔法阵里。宝箱就会出现。打开得到アクマ之键。然后到上方，用刚刚得到的钥匙打开红色的门。继续上行,将红、蓝两座石像再分别推上对应颜色的魔法阵后,里面的3道门自动打开。前行之最深处看到地上的魔法阵，通过魔法阵来到暗之世界。



进入暗之世界后发现ハーミル已经等在那里了，按照他的指示进入红色的门来到天使的世界,穿过平原来到水之天使の町。这时冰の门前有两个人挡着无法进入，在上方的民房里与天使の町的人对话中，突然有人前来报告有恶魔进入冰之门，再次前往时发现那两个人已经不在了。进入后，先到左边尽头拉下机关放下闸门挡住水流，通过水道后再来到右边尽头同样拉下机关放下闸门，然后继续上行，通过开关闸门关掉水流最后来到上方尽头的大闸门处，

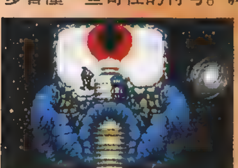
关于赠品问题依我看，光盘肯定是必不可少的，因为《掌机迷》刊标上有一个光盘形状的标志（笑）！至于另外一样赠品，还是隔期送，海报和贴纸，贴纸一定要送，因为GBA游戏的人物都很可爱、很酷！还有另一原因，贴纸贴完了，会令我们有再买一本的冲动（笑）。（广东珠海 林显崇）



遇到入侵的妖怪。打败它后 却说这是它在魔界也没有见过的恶魔，为什么会出现在天使の町呢？

在平原上还可以找到カードケース，继续右行，来到ミッドキングダ,与上方的天使交谈他会帮主角引开守卫使主角潜入见到大天使ミカエル。帮助ミカエル消灭了眼前的魔物后主角表达了为阻止地上战乱而来到天界的目的，而ミカエル告诉主角进攻天使界的恶魔正盘踞在名为バベルの塔的地方。右行穿过ディオースの森来到土の天使の町。SHOPPING一番主角正要上路却被自己的仲魔叫住了，来到宿屋看到アミ也在这里，还没能回到恶魔世界的她发现这里也起了同样的变化，主角告知她自己看到恶魔在战斗后变成自己从未见过的恶魔的事情，从土の天使の町右行来到バベル之塔。

进入塔后，先上3楼拿到バベルのかけら3（バベル的碎片3）后下楼去调查4个石像。按0、4、2、3的顺序调查，然后按下按扭，就能得到バベルのかけら1（バベル的碎片1）。然后去2楼去调查4个灯座使同时亮起，拿到バベルのかけら2（バベル的碎片2），合起来就得到完整的バベルの石板。每拿到一块石板就能多看懂一些奇怪的符号。调查1楼最上面传送点

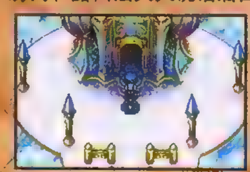


外面墙上的石板记下密码，进去依次输入。



到达バベルの塔最顶层，打败上面的怪物后从时之大门出来再次遇见イサク，两人大打出手,一番战斗后才知原来这并不是イサク而是炎之书的主角シン，一切都是主角看到的幻影,而为了追寻真相，主角又决定前往魔界。而シン则前往天使界了。

进入魔界大门后主角的恶魔突然感到身体发生了变化，进入新的形态。来到魔界的地下アンヌンの街。稍事休息后向人打听到要见到露西法大人必须穿过落とし穴の森。前往落とし穴の森之后，在半路上会遇到ハルト和マロート两个家伙，打败他们后继续前进，来到セントラルランド，向北来到ヘイルダム平原,过了平原来到ダークパレス，在最上面的房间和露西法大人说话后回到セントラルランド。从右边进入黑い森,在黑い森里不要碰到紫红的岩浆，会减少仲魔的HP，穿过后最后来到バンデモニウム，从村子中间的房子的魔法阵进入另一个空间，空间里只有一个魔法阵可以传送，旁边两个都要通关才能进入。进入后遇见BOSSベリト，胜利后回到原来的空间发现另一个魔法阵启动了。再进入后遇到BOSSフエゴール，启动新的魔法阵，最后可以遇到魔王ゼブル，打败它后它告诉主角アミ去了它们的世界。



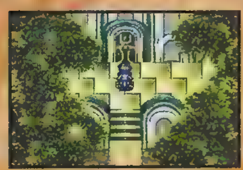
来到时の间，在最右边红色门里救助了两人之后，可以去天使の塔，从天使の塔离开后，发现又回到了原宿，而此时的原宿已经被彻底破坏了。去道具店可以得到新的原宿地图。与原宿大通り的中间的シン对话后跟他进入传送阵。来到时の间，右边红色门里的人会帮你解放召唤器具的能力，不过需要クエレブレ身上的リユウのホネ。宿屋的スコール可以用刚才得到的道具使其加入。而此时，同ハーミル对话，便会加入。

进入ムスベルヘイム的时のゲート后主角アキナ的仲魔又会发生新的进化，通过了时のゲート来到ソールフイヨル。ソールフイヨル的路上有一个民居,调查那里可以得到化石。在路上会遇到一个BOSS,但可以轻易解决。之后他告诉主角アミ被イサク带到炎之使徒城了。到达ルロウのタミの村后，来到村子北面的アウストのホコラ可以看见圆形的石头和熔岩洞以及一个普通洞，可以将石头推入熔岩洞。重复上述方法,就能到达第二个场景。触动两个女神像后，就可以看到石头。继续前进会遇到BOSS，胜利后能得到纹章のカケラ1。此时回到



《掌机迷》让我欲罢不能，一口气看完后才想起来还有一个月才能看下本，本期好文章众多，像《马里奥赛车A》我最最喜欢的，每天没事都要跑上几圈，只是技术···这篇文章让我获益匪浅，而关于《烈火之剑》的小说更让我满足了不懂日文的一点缺陷，其它的技术性、研究性的文章更让我反复的阅读，深入学习。(河南郑州 陈亚威)

ルロウのタミの村后西面进入ミーミルの泉。(沿着右边走会看见一个绿色石像，使用マモノの血可收到仲魔魔王ゼブル。）沿右走来到ヨウセイの街,进入融合屋就会发生剧情，和アングルボダ说话时选择第二项答应她取得ミーミルの泉旁盛开的冰之花,她就答应恢复两个孩子的自由。回到ミーミルの泉后，会遇到奉炎之使徒之命而来的BOSSラシュヌ，战胜它后得到冰の花，拿回去给アングルボダ，她就会把两个小孩子放了。进入旅馆会发生剧情,追随魔王ゼブル的ハルト和マロート会加入队伍。

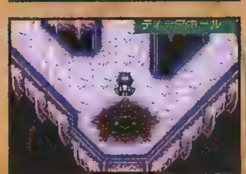




离开ヨウセイの街，通过ハートターソ高地到达炎の使徒城下町。进入城看到两个正在交谈的人，其中一个就是那两个孩子的父亲，不过由于没有钥匙所以城门暂时无法打开。出来后看到他正在与两个孩子交谈，上前对话得到纹章のカケラ2，然后左行离开炎の使徒城下町，通过巨大な桥（调查桥柱可得到许多道具)来到アウドド町，进入中间的洞——守护神の洞窟，分叉路上有旋转的机关，可以选择自己想去的道路，往右上方向走最后见到シュコシン,从他那里得知光与暗的交战从世界产生之前就开始了，而现在演化成了冰与炎的战争，交谈完毕后回到炎の使徒城下町，开始不能通行的右边道路现在可以走了。通过ロガフイエル来到スズンのホコラ。进入洞口后红色的石像会移动，就不能再出去了。继续前行，调查女神像使石像停止移动，继续往左下行，遇到恶魔BOSS（注意不要踩旁边的魔法阵，会直接传送出去）战胜恶魔后得到城のカギ 。利用那个魔法阵离开洞穴,回去炎の使徒城下町。

用钥匙打开炎之使徒城下町上方的铁门，躲开旁边两个随机旋转的东西按动墙上按纽使它们停止旋转，然后第2个房间推两个石像到正确的位置。在这里遭遇到真正的イサク，在城深处与炎之使徒战斗，胜利后主角的仲魔再次进化，离开城左行，巨大な桥中间的那个洞窟现在可以进入了，穿过迷宫最后拿到纹章のカケラ1，用移动魔法离开洞窟，回到ルロウのタミ村的旅馆，和里面的人交谈选择拜托他修理纹章(第2项），最后得到修好的暗之纹章,最后回到アウドムラの町。





再次进入守护神の洞窟回到与シュゴシン交谈的地方，现在可以向下通行了。调查绿色石像后继续深入洞窟，在第一个转盘往下，第二个转盘往下，遇到两个传送点就去右边，再传一次后不要碰任何蓝色的单行道就能来到一个以深红色为主的地方。来到时の间。去右边红色门里与人对话后再去炎の使徒城下町的宿屋再与其对话，仲魔加入。再回到ヨウセイの町，右上角的屋子对话可得到道具，进入上面中间的门后是一个有三个门的地方，左边的门里有绿色的石像，对话后得到仲魔，中间的门进入可以得到道具，然后再回アウドムラの町，调查正中心的门，将暗之纹章装上即可打开。

进入门里即是封印の深えん，终于看见寻找已久的アミ和シュゴシン的对话，并试图阻止毁灭世界的光与暗的争斗。最终BOSS战开始，シュゴシン共有2种形态，战胜第一形态的シュゴシン后会出现两个选择，第2个是为保护世界而战斗，BOSS能力较强，要先消灭他的左右两只手，胜利后世界恢复和平。GOOD ENDING。第2个选择不战而放弃世界。BAD ENDING。

通关之后：GOOD ENDING和BAD ENDING的差别，就在与GOOD ENDING通关后可以留下记录，再进入游戏后可以发现以前许多不能进入的门和地点都可以进入了，而BAD ENDING虽然同样可以看到通关画面，但由于不能记录，所以直接跳回原始标题，依旧不能进入新的地点。由于时间限制，笔者也还没有来得及继续探索，目前正在奋斗中：）

看了“市场行情”一文，难道现在的GBA就那么铁定无法让人相信，难道SP就铁定没有翻新机（暂时），但要我买SP？唉¨还是太贵了，暂时无法，不！是不敢去想，到底GBA的翻新机和GBA原版主机有哪些不一样，除了你说的按键特找不到感觉，屏幕、电路板出现老化等现象、质量低劣等，那么从外表上看，是否和原版主机一模一样，大小、重量，就连GBA上的商标也依旧是“任天堂的英文名吗？”无法分辨吗？

真女神转生·炎之书 攻略

炎之书和冰之书差别并不很大，但很多冰之书中无法进入的场景在炎之书里可以进入（反之亦同），另外因为剧情的相似本文就不再敷述。



20XX年 9月 原宿

在家中的ジン突然感到发生地震，和母亲谈话后来到走廊见到レナ，正在惊讶时随着落下的闪电，天使出现在走廊上，随后主角的仲魔ランド也从天而降，战胜天使后走出自己家来到原宿大街，大街也已充满了恶魔，在街的上方遇见冰之书的主角アキナ。

交谈后来到上方的小学校园内，和走廊里面的レナ说话后得知天使和恶魔的交战将会导致世界的毁灭，这时学校外突然出现了天使塔，レナ也冲了进去，而随后进入的主角遇见强大的敌人メフィスト，在奇怪力量的作用下，主角和仲魔等级大幅下降……怒！

进入天使塔，先上2楼躲过3位守护者的视线踩下红色的机关将门打开，然后回1楼将红线上的6个火种点燃，再上2楼，左行，调查一座石像得到天使のカギ。最后上3楼，打败BOSS进入时のゲ-ト。

通过时のゲ-ト进入魔界，来到イネルスタウン，先与下面的天使说话，再和旁边的人交谈，然后他会让开道路，下到森林里，往左下方向前行，突然有天使ラクシュミ拦路，BOSS战，胜利后继续前行来到セントラルラド。在商店里花3000元买下一个タマゴ（蛋），到上面去来到ヘイルダム平原，在路上左方看见一个旋涡，把タマゴ放进去，然后上行，进入魔王的城堡，在2楼见到魔王露西法。

回到セントラルラド，稍做休息后继续下行，通过落とし穴の森到达左下方的了アンヌンの町，在旅馆休息时会发生剧情，之后回到イネルスタウン，与天使对话后再回アンヌンの町的旅店时天使再次出现发生剧情，最后主角得到一把钥匙，之后前往バビロンの迷宫，1层先分别打败两边的石像，战斗胜利后中间的门就打开了，进入后继续上行，半路上会遇到恶魔BOSS，战斗胜利后来又来到时のゲ-ト的大门，在这里见到レナ并和她对话，然后来到时のゲ-ト。

进入后再次遇见将主角等级降低的敌人メフィスト，战斗后发现它竟然是冰之书的主角アキラ，原来一切都是幻影，回到ヘイルダム平原的旋涡那里，可以得到仲魔。

回到时のゲ-ト，从第三个门进入冥界の门,进去后主角的恶魔发生新的进化，然后就到了风の天使の町，左行，来到世舍て人の洞窟，在最里面有个老头处可以得到化石，然后返回风の天使の町，向下走来到风の风穴，进到里面再次遇到レナ，虽然主角想要唤醒他，但他却自顾自地走掉了，留下レミエル发生战斗。

战斗后继续向前来到火の天使の町，穿过火の天使の町向左走来到ゼ-レ平原，向左上走就可以到ミッドキングダム，往上来到神殿，在最深处与大天使ミカエル交谈得知关于天使和魔王交战的事情后就返回到火の天使の町，向下走，来到火の机械山，通过后来到修行者の村，穿过它再向左走，到修行者の道，在路上爆发BOSS战。



系列小说攻略《逆转裁判1、2》写得很不错，但是，这种纯文字（日文）的AVG游戏又有多少玩家玩呢？像我这种只会念假名却不懂意思的日文白痴玩个普通的日本游戏都好费劲，更何况纯文字AVG呢？我想大多数玩家都是这样吧！我觉得要么把它写成“系列侦探（律师）小说”，要么写些别的高人气的作品，你说呢？（天津 王超）

然后就来到了エデンの都，在最上面的房子里发生剧情。然后继续向上走，来到ハイエストピーク，向上走，走着走着，突然出现天使メルキセデク，与他战斗后向左上走，再遇见天使サンダルフォン，再次爆发战斗，胜利后打开上面的狮子头放掉水池里的水，通过地下道来到上方的房间，发生剧情后来到上方的迷宫，向右的魔法阵走，就可以到上层，在里面又遇见レナ与天使エノク，レナ离开后与エノク交战，胜利后捡到天使的圣水，然后回到以前有火拦路的地方,在里面有石像，用天使的圣水令其复活便可得到新的仲魔。最后上行，回到时のゲ-ト。

第一个门里可以得到新的仲魔。然后进入第2个门，穿过迷宫进入被破坏的原宿地下商场,在街中间的废墟遇见恶魔アンフイプテ-ル,战胜他后冰之书的主角アキナ，然后来到时のゲ-ト。







在这里得到新的仲魔，进入第二个门后，主角的仲魔又发生新的进化，向下走来到ルロウのタミの村，休息后向右走来到スネ-フイヨル，在路途中可以得到新的仲魔，向下走，有BOSSしょくりゅう拦路，莱啊！

打败しょくりゅう后来到ダ-クノ-ス，在村子的最右边发生剧情，之后到下面的村长家再发生剧情后，最后回到スネ-フイヨル，与左下角的レジ-ヌ交谈。然后可以经过スネ-フイヨル右边的那条路来到フヴェルゲルミル，路上会看到石像，对着石像使用圣水，得到新的仲魔，在尽头，BOSSブネ出现，与之战斗，胜利后可以在河边找到宝石。得到宝石之后回到ダ-クノ-ス有对话，对话结束后，可以进入右边的ギムレ-雪原，进入之后，向下走，会遇到イブソ-ス，将其打败后，进入冰の使徒城下町，同左边的女人对话后会发生剧情，继续前右走通过巨大な桥，有人阻拦住去路。打败这个BOSS后去アウドムラの町的屋子中同孩子对话发生剧情，之后可以去村中间的守护神の洞窟。进入后同右上的守护神对话，然后回到ダ-クノ-ス右上边的洞开了来到ノルズソのホコラ，在这里可以用石头来撞开石像，继续前进，会遇到BOSS，战胜后进入第二层。

打开这里门的方法是用机关把石头推下去，然后可以来到冰の使徒城。打开两边的机关后，石像就会出来，通过石像旁，会再次遇到メフイスト。这次绝对不是幻影了，因此要认真应付,击败后,继续前进会遇到冰之使徒。与之战斗，打败他后，他会消失。主角正要离开,却发现仲魔已经进化到最终形态了。

来到冰の使徒城下町后，同上方的女孩子对话后得到[钥匙]。沿着左下角的路来到ニフルヘイム，去开左上角的门。进门后可以看到一个像天平一样的东西，先调查它的左边，然后上去，就可以通过这里了。利用踩机关可以把监视的人全都变成石像，之后可以从上边的箱子中得到光之纹章。

来到アウドムラの町里的守护神の洞穴，只要向上走就可以到达二层。进入魔法阵后会被传送到时のゲ-ト，可以用刚才得到的光之纹章打开中间的门，然后可以进入封印の深えん发生剧情。会和守护神发生争吵，然后和他战斗，把他击败之后，他会进化到第二种形态，再将其击败后，所有的怪物都会消失，于是地球迎来了和平……

本人系GBA的初级玩家，刚入手GBA两月时间，可惜加心痛的是没能及时入手《掌》1，致使在下现对GBA机的功能、外置等许多方面的了解就如“三脚猫”一样！不知“前辈”能否在有空时或是心情好时给本“菜鸟玩家”寄点关于介绍GBA方面的东东呢？在下可是强烈期待着，当然，我的盟友们也如我一样的心情。(广西桂林 杨志刚)

火影忍者·木叶战记



本次游戏以SLG的形式再次登场，少了爽快但是多了战略，本攻略会本着战斗流程着手。

1

地点：演练场

我方人员：ナルト

任务条件：取得宝箱

注意事项：只要控制ナルト走到宝箱上即可。

2

地点：演练场

我方人员：ナルト

任务条件：击倒对手木ノ叶丸

注意事项：木ノ叶丸只会逃跑，只要把他堵到角落里攻击一下就可以完成任务。

3

地点：演练场

我方人员：ナルト

任务条件：干掉偶人

注意事项：真正的实战演练，只要和其硬拼就好了，胜利后可以得到道具。

4

地点：演练场

我方人员：ナルト

任务条件：击倒全部的3个人偶

注意事项：这次的敌人数目比较多，如果勇往直前的话必定失败，最安全的地方就是守住小桥，等敌人过来以后一个一个击破。在HP比较低下的时候可以选择休息，这样可以快速回复HP。

5

地点：演练场

我方人员：ナルト、サクラ、サスケ

任务条件：取得宝箱

注意事项：这次要取得宝箱就前冲绕过去即可，不过要是能战胜カカシ的话，将有宝物的，大家还是衡量一下，建议围攻解决掉カカシ，一定要用サスケ的火遁攻击到カカシ正体，这样一下可以消减其一半HP，如果取宝箱的话可以使用瞬移快速接近。在宝箱里可以取得地图。

6

地点：演练场

我方人员：ナルト、サクラ、サスケ

任务条件：击倒老师カカシ

注意事项：这次虽然三对一，但是カカシ毕竟是老师，要活用攻击辅助攻击的能力，毕竟他只能一次打一个人。千万注意他的遁术，不要把超杀浪费了。

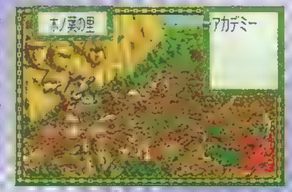
7

地点：ネコの町

我方人员：ナルト、サクラ、サスケ

任务条件：抓住全部的猫

注意事项：这次只能使用普通



的攻击。好在有两个宝箱使得任务不那么枯燥。由于猫行动的速度很快，因此需要计算好包抄。

8

地点：ちかくの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉忍者部队5人
注意事项：需要些等级才可以胜利，如果不成的话就去演练场去练习，等有了一定的等级再过来挑战。在打的时候尽量把敌人引到角落里，利用地形让每回合敌人尽量少攻击到我方。攻击的时候不要各顾各的，要一个一个的来。

9

地点：木ノ叶の森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ、木ノ叶丸（再次进入后人员同前）
任务条件：保护木ノ叶丸的安全（再次进入后任务同前）
注意事项：这次的敌人是蜜蜂，虽然HP很少但是攻击和回避都很高，一定要用身体来保护木ノ叶丸，只要被蜜蜂攻击3下木ノ叶丸就完了。当木ノ叶丸躲到角落后就要把他围起来保护，这样サクラ也就有时间去开左面的箱子取宝物了。再次进入这里后会遇到5个偶人，现在的实力应该很容易对付了，不过需要注意是这回偶人会使用遁术。

10

地点：はたけいりぐち
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：击倒2头熊
注意事项：利用敌人移动缓慢的特点先用远程消减其体力，然后就慢慢耗吧，比较人数上我们多。不过其攻击力不可小视，顶不住的话还是好好的练级吧。

11

地点：イモばたけ
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：15回合以内击倒山中、奈良和秋道
注意事项：敌人这次不可小看，攻击方式很让人头痛，一个会操纵我方人员，一个会让人石化，而且还会丢钉子……一定要小心，当中了敌人的着以后，尽量拖延几回合后就可以自动回复过来。不过这样就会让有回合限制的关卡更难了。对手会边打边跑，建议多带点远程的手里剑攻击，不然很容易陷入僵局。

12

地点：くぐつの森（新的训练地）
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：偶人3个全部干掉
注意事项：刚才5个都可以干掉了,这回3个更不用说了吧!以后可以随时到这里来训练。

13

地点：町はずれの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉1条大虫
注意事项：这里可不是真的虫子啊，是老虎来着。武松不是好当的，不仅移动距离超长，而且还能连续双击将近200HP，真是让人看了就头痛，自己实力不济的就先回去练吧。不然连对方两下都扛不住的。

14

地点：もうじゃうの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉2条大虫
注意事项：这个……真是有够难度的。不过这次的地形还是可以的，多带远程手里剑，占据小桥等老虎过来，一边一个一边两个，要保证在前方的人员体力一定要能支持。

15

地点：里はずれの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ、タズナ
任务条件：20回合以内保证タズナ的安全并干掉鬼兄弟2人
注意事项：开始老师就会被打伤，ナルト和サスケ要拖住敌人，サクラ也尽量往前冲。开始不要先想着攻击，首先要拖延时间让タズナ躲到角落里，然后再猛烈反击。胜利后再次进入森林后来到波の国。

16

地点：いりぐちの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉ガト手下的三个忍者（很熟悉的名字吧，让人想到所罗门的噩梦）
注意事项：开始ナルト会被河水隔离，只能使用瞬移到对岸，不过只要实力够强的话完全可以应付这面的一个敌人。敌人这次能使用加强型的手里剑，同时经常会用到遁术躲开我方的攻击，要注意。

17

地点：町のはずれ
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ、タズナ
任务条件：干掉再不斩，保护タズナ
注意事项：注意下面的那个敌人不是头目的正体，他使用了

看了3期《PG》，却常有手机游戏栏和PC模拟器栏占大量篇幅，是不是可以把它们删掉，在此本人有2个理由：第1《PG》是为掌机游戏所设主头在任氏的GBA/GBASP上其它可以略点，却没必要占大量篇幅；第2，PC模拟器属PC上玩游戏涉及不少PC程序，而与掌机毫无瓜葛，因此更没必要在这上面花重笔，甚至本人认为这些完全可以删去。（上海 王敏斌）

水牢术，正体在上面水中，对手会经常使用分身术，不过好在其本体不会动，应该比较容易解决。不过他所在的位置我方是过不去的，因此只有准备大量的远程武器才能战胜他。战斗后来到委托人家里后进行问答，以下数字为依次题目所选择的答案：2、1、2、2。

18
地点：タズナのいえ
我方人员：ナルト
任务条件：干掉两个敌人
注意事项：这次敌人非常的强大，每次都可以超杀攻击将近100HP，而且可以远程放出，我方还只有一个人。绝对的在战斗前要好好的修炼一番，同时多装备点强力武器也是很必要的。

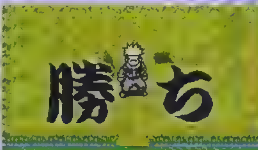
19
地点：ハツのいりぐち
我方人员：サクラ、サスケ
任务条件：20回合内干掉ガトー手下的全部5个忍者
注意事项：由于敌人数目比较多，因此除了装备要精良以外，确实命中敌人很重要，敌人会使用变身术和烟玉来迷惑我们，同时也要确保战斗时不要被敌人孤立。

20
地点：ハツのうえ
我方人员：ナルト、サスケ
任务条件：消灭掉白
注意事项：这个又是个BOSS级别的人物，不过有两个人对付他应该很富余了。不过两人不要轻易靠近他，他能使用复数攻击的超杀，要千万注意，另外他还会回复HP就是了。

21
地点：ハツのさき
我方人员：カカシ
任务条件：再不斩
注意事项：老师和再不斩的战斗，因为サスケ保护ナルト中了再不斩的暗器，因此这回只有老师出击了。老师毕竟是老师，实力就是不一般，可以轻松搞定。

22
地点：ハツのさき
我方人员：ナルト
任务条件：干掉白
注意事项：这次是主角对白的单挑，同时也是为了サスケ报仇，战斗的时候注意白会利用地形攻击我方，然后会边跑边使用远程的千本攻击,如果不能绕到他后面是很难造成大伤害的。中途白会完全回复一次。

23
地点：1の仓库
我方人员：ナルト、サクラ、



サスケ
任务条件：找丑宝箱
注意事项：开始要在3个箱子里找到带丑的，其实就是中间的箱子,其他的里面什么也没有。

24
地点：2の仓库
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：打开5个宝箱中有物品的
注意事项：对付偶人比较次要，只要打开宝箱就可以过关，不用在战斗上消耗时间。不过也不要对偶人掉以轻心，攻击力还是很强的，而且可以攻击复数的人，要是被围攻的话会很危险。

25
地点：3の仓库
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：打开5个宝箱中有物品的
注意事项：这次偶人的数量成了5个，如果要安全地开宝箱就要减少偶人的数量，不然光移动都很困难。

26
地点：けものの町
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：消灭老虎
注意事项：现在的实力尽管老虎攻击比较强，1只应该很简单就对付了。

27
地点：いたずらの町
我方人员：ナルト
任务条件:干掉犬冢和假ナルト
注意事项：看到假扮自己模样的家伙就是窝火啊，敌人会消耗我方的SP，然后会轮番攻击，没有了远程在胡同内战斗就是比较麻烦，要想办法先干掉其中一个就好对付了。

28
地点：町のうらどり
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉忍者和偶人
注意事项：忍者擅长使用变化术，要小心寻找本体攻击。偶人能进行复数攻击，先干掉偶人，然后再派一个人去取宝箱，另外两个对付忍者。

29

《封神榜》这个栏目很不错，是一个诞生高手的地方，想封神的游戏达人尽可一显风流玩技，不过我认为封神榜嘛，应该每期只讨论一个游戏，比谁研究得最深最透彻，谁的玩法最BT劲道。另有一点《烈火之剑挑战评价最高》的神官点评中，本不想被贻笑大方，结果写成“遗笑大方”，错别字不怕遗臭万年？唉！弄巧成拙，还是被人贻笑大方了。对错别字影响力的佩服之情犹如滔滔江水绵绵不绝……（武汉 杜丁）



地点：自己本部
我方人员：サスケ
任务条件:10回合内战胜李先生
注意事项：李先生在使用完两门后就会使用得意技——表莲华,要千万小心,攻击力超强。另外李先生还会回复的技能，十分的难缠。胜利后就会进行忍者测试的笔试部分了。

笔试部分按照如下选择：3、1、2、2、3、3、2、2、1、1、3、3、3、3、1、2、3、1、2、2

30
地点：死の森いりぐち
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：消灭4个蜈蚣
注意事项：蜈蚣移动缓慢、攻击力低下，非常容易的一关，但是看着很不舒服。

31
地点：みずの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉山中、奈良和秋道
注意事项：因为以前战斗过一次了,对方的招数应该都清楚,尽量先发制人。开始要先使用瞬移占据中间的有利地形,然后就可以比较轻松的取得胜利了。

32
地点：つちの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉拳冢、油女和日向
注意事项：注意不要让对方围攻我方一人，尽量分散他们的攻击，然后主力围攻敌方一人，各个击破。油女会使用大范围的寄生虫之术，犬冢使用兽人分身,日向是使用辅助性技能。

33
地点：かわの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉李、日向等3人
注意事项：本地形就是适合单挑的，各位实力都是很强劲的对手,敌方会使用变化之术，我方只能破解一次才能攻击到正体,尽量把敌人引到一边来。日向中途会回复HP一次。

34
地点：へびの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉大蛇丸、蛇头和蛇尾
注意事项：小心大蛇丸使用的定身术，被打上了要休息2回合,更要命的是这个技能是可以攻击复数的，如果一次全部命中，那不死也要掉层皮。

35
地点：おとの森
我方人员：サクラ、李
任务条件：15回合内消灭全部敌人
注意事项：这次李先生会一起战斗，要好好利用李先生的表莲华和里莲华，发动成功的话可以一次干掉一个，不过积攒能量的时候需要使用另一个吸引敌人火力。

36
地点：あめの森
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉3个敌人
注意事项：3个，对就是3个，虽然表面上是6个但是有3个是分身，只要任意攻击一下就好，不过他们和正体有同样的攻击力。要先干掉敌人3个分身，然后再打。尽量在减少敌人数量的情况下主力攻击一个敌人。

37
地点：塔のふもと
我方人员：ナルト、サクラ、サスケ
任务条件：干掉大蛇丸
注意事项：最后一战了，什么好用装备上什么吧，注意大蛇丸的定身术即可,除了这个比较麻烦以外还是比较好对付的。

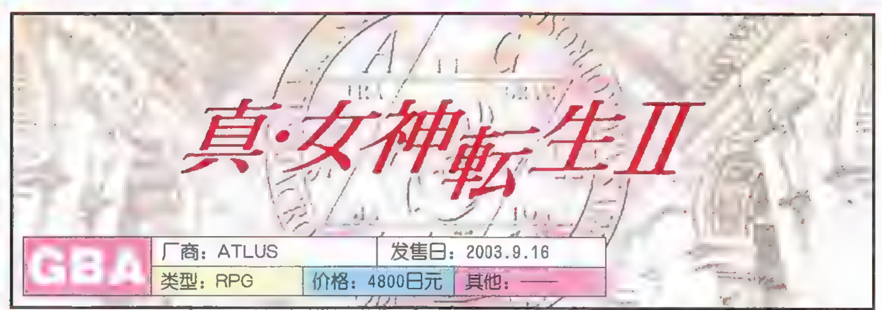
●关于修炼：

在游戏中除了平时打敌人升经验值以外，通过战斗还可以得到相应的练习用点数，通过这个可以提升各个忍术的技能。关于使用方面就是在战斗以外的场景进入调整菜单后，会有个“修业”的选择，在这里就可以修炼了。每1点可以提高技能一级，最高是三级。不同技能的习得需要相应的等级，有的技能在修得后还要装备上相应的武器才能使用。

游戏终于完了，感觉上比较简单，游戏的流程是按照接受任务来的，练习战（去相应的修练点）除外。在进入战斗前出现选择，如果选择第一项时便退出战斗，这个便是练习战，是平时积累经验的地方，可以无限次的打，这种战斗不在流程中。

文：gokumine

这一期《掌机迷》看得出编辑很下功夫，感觉内容很丰富，耐看！只是上期在“专业户”中听风林的意思会做《黄金太阳》两作的完美攻略在本期中，结果让我失望了（我是“黄”的FANS啊！），不知下期会放出否？超期待！以往每期《掌》，我比较喜欢看“专业户”（“家”的翻版），但今期中新加入的“问答无双”本人不很满意，求新固然不错，但有些东西还是老的有味道，你说呢？（其实两者内容相似，稍有重复之嫌。）上海 天大)



GBA	厂商：ATLUS	发售日：2003.9.16
	类型：RPG　价格：4800日元	其他：——

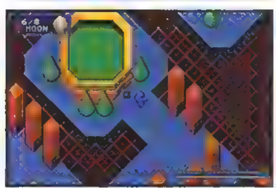
~序~

20XX年东京，大破坏后的数年间，无数人经历了生与死的抉择。部分人坚强地活了下来，继续探索明日的希望。一直坚信救世主将会降临人间的弥塞亚教徒聚集在一起，建造了一条名为加特多拉尔的街道。

~斗技大会~

进入神圣的圣教中心是我的梦想，而眼前这个名叫冈本，戴着机械眼罩的老头就是我的教练。选第二项进入虚拟程序，在地图的





左上角干掉尸鬼，然后再进去升一级。之后冈本给了两百元让我去街上逛逛，途中一个男人说街道西北有人找我，刚走到门口就有女声不断指引着我。里面是个占卜师，她说我内心世界深藏着一个女性。接着在道场下面的房间里有个老人让我给容器里的人起个名字。在街北有V字的返想空间里，进入空间找一个坐轮椅的红衣男子，史蒂芬，他把恶魔召唤程序交给我。这里一共有4级空间，能力不足时别进高级。空间里有人让我给容器中的人起名。在道场下面的房间里找到了老人，再给容器里的人起名。回到道场明天就是大赛的日子，早点休息吧。次日，南下出街道北上来到圆形的斗技场，决斗房间在地图的中部。击败对手获得优胜，终于得以进入圣教中心。

~事件调查~

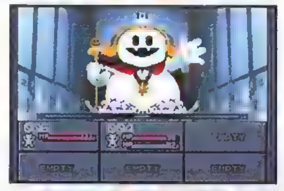
此时一个名叫明美的女性出现了，这不就是占卜师提到的我内心世界的女性吗。她让我帮忙追查两年前爆炸事件的元凶目加田和花田二人。获得招待状后二人来到大地图东北部的玛塔姆之馆，玛塔姆女士告知花田二人正在寻找魔界的入口。临走时玛塔姆派了一只魔兽随队出发，出馆南下通过天桥来到废墟地带，进入左下角的黑色大楼斯拉姆街，注意寻找。一路上魔兽会给出正



确路线的指示，注意。在B1的深处房间终于找到了花田，此人利用四个人形召唤魔物，但最终自食其果被魔物杀死。击败魔物获得人形。返回玛塔姆之馆把魔兽还给玛塔姆，之后教会来了个名为汉华的人，交谈中得知我似乎原本就是圣教中心的人？这让我很困惑。

~除魔任务~

在圣教中心的司教处获得市民ID卡，通知到西方大教会魔王的消息。此时明美有事暂时离开，新同伴乡子加入队伍。在酒吧打听到本大厦周围有四个通道，分别连接到北方加特多拉尔街、西





方大教会、东方乐园、南方地下工地，并且得到密码5261。先坐电梯去20层，一路南下出大楼，进入大地图西端的连接通道，出口在左上角，密码是0352。出来后通过天桥进入深处的大教会击败雪魔，原路返回圣教大楼21层司教房间得知地下发掘现场出现了魔物。南下离开大楼进入南部的连接通道，出来后左行来到发掘现场入口，旁边有个围栏里有橙色方块，进入击败魔牛救出女工人。接着进入发掘现场，这里的敌人都是成群结队的，没有足够的等级寸步难行，一直深入到

每期《掌机迷》回执卡中有一项“你下期最希望看到的内容或影像”，我想全国这么多朋友，这么多爱好，写的一定也五花八门吧！如果只有主刊，由于篇幅有限，有的读者可能等了好几期都看不到自己所希望的。(浙江宁波　精灵之剑)

B3击败堕天使救出工人。返回圣教大楼21层，司教对二人大为赞赏。出大楼进入东部的连接通道，输入密码9103，通过电脑传送。上面有个民居，北部森林中有隐藏通道连接到另一处房子。

~同伴牺牲~

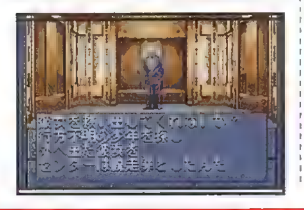
返回圣教大楼后突然得到消息说发生了紧急事件。二人赶到21层得知是恶魔侵入，另外还有个自称是救世主的人在蛊惑人心，司教命二人速去调查真相。离开



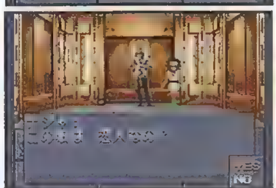
大楼进入北端的连接通道，出来后北上进入斗技场。途中听到果然有人在发布演讲，决斗房间内找到了冒充救世主的人特雷斯。激战过程中同伴乡子为了掩护我牺牲了，最终他倒在我愤怒拳头下。这里如何处置他关系着今后属性的走向，杀为CHAOS，不杀为LAW。建议后者。乡子生前说我和他同生为一体，难道这是真的。之后司教出现了，他说我才是真正的弥塞亚救世主，但这对刚刚失去战友的我来说不重要。

~明美救出战~

此时一个小孩送来一封信，原来是目加田要我去斯拉姆街找他。穿过天桥来到斯拉姆大楼，在1层中部找到加依亚教会，在教会下面的房间里我见到了目加田，他说明美被关在地下世界。回到通向圣教大楼的通道中，在地图的左上角遇到目加田的手下，他把9192、1213、1834三组密码告诉

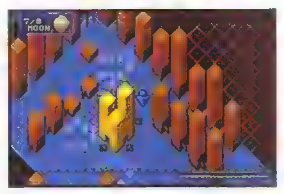






我。接着下到B1坐电梯来到B7，一出电梯就遇到了死不悔改的特雷斯，再次把他击倒，入手火星碎片。大楼南边有个小庙，进入后可用解石化道具给国津神解除石化。进入大楼，不断使用密码前进，途中会收到一个精灵。最后在地图右下角会遇到一个男女合体恶魔，如果妖精没有加入队伍就可以与之开战，之后坐后面的电梯进入发掘现场最底层通到收容所。有妖精在就直接从地图中间的电梯上到B1就是收容所了，在最后一间牢房里我找到了明美，原来她是触犯了圣教的法令而被关押在此，击败汉华后即可救之。此时精灵问我她是不是我的恋人，之后妖精和明美合体。明美的能力得到了提升，并入手希望的首饰。

~魔王吞噬~



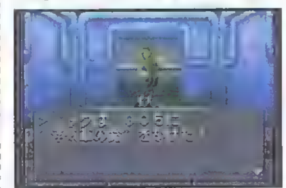
就在二人正要离开地下世界回到地上时，得知加特多拉尔街已经被魔王吞噬。此时玛塔姆的魔兽再度加入队伍，从右下的出口来到圣教大楼区域，进入西端的连接通道。出来后不要上天桥了，直接北上来到商业街区。进入道具屋购物，离开时获得水星碎片。从大楼上面的门进入来到迪厅，月满之时这里会举行跳舞大会，只要魔力13以上即可获得优胜入手月之碎片。外面的电视墙里正在播放汉华的演说。通过天桥来到大教会，在地图右下角有个教会在募集捐款，每次一千元，捐款十次即可重建教会。教会三楼的房间里发现了通向魔界的



仪式。地图左下角又遇到了特雷斯，再次击败他。接着坐电梯下到一楼，再转乘对面的电梯下到地下60层。

~地下新宿~

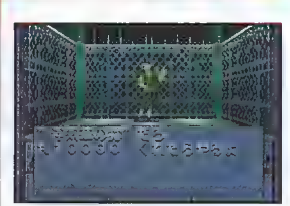
下电梯来到外面左行进入旧新宿大楼，一面墙上写着这里是妖精王统治的地方。在地图的右上角我遇到了特雷斯和妖精巴斯





古，妖精使用一种名为浮气草之露的东西攻击我，被明美挺身挡住。此二人见计划失败转身就跑，明美随即追去。有个妖精少女告诉我浮气草之露是一种妖精的魔法。继续前进，在药店少女告知只有妖精王才能解除这种魔法。在B1层的房间里找到了妖精王，他说需要以毒攻毒才行。在B2的房

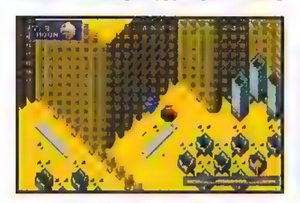




间里看到明美被特雷斯挟持了。离开旧新宿大楼，来到右边的旧房子里找到和特雷斯一道暗算我的妖精巴斯古。他求我不要追赶，选NO，每次追上的时候都会遭其偷袭，要特别注意他的催眠魔法。一楼要利用隐藏的传送点上到二楼，小心二楼的陷阱，如果踩到会掉落一层。一路追到三楼的房间里逮到巴斯古，他会提出一万元的价格出售浮气草之露，这里的回答将影响到此后的属性。如果给钱的话属性倾向LAW，不给为CHAOS。拿到浮气草返回旧新宿地下B1找妖精王解除魔法，接着去B3解救明美吧。关键时刻妖精少女跑来帮忙使用魔法制服了特雷斯，一场恶战避免了。之后如果去道具屋后面的空房间里会看到特雷斯和少女相恋，并得知火星碎片是进入魔界的重要道具。

~地下旧赤坂~

从旧新宿B3出来后有三个地方，左边的小庙、中间的旧赤坂地区、右边的矿洞。先去右边的

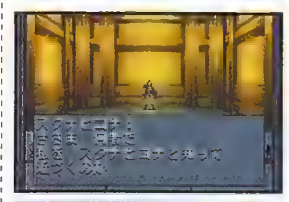


矿洞处帮助矮人挖掘，过后就会获赠土星的碎片。然后进入旧赤坂地区，这里的墙壁上写着地灵族之街欢迎你，看来这里是矮人的国度。在地图的东端找到电梯下到B4，这里是没有地图可看的，很变态吧。好在迷宫不算复杂，出电梯后左左即可。出了迷宫就是旧六本木地区了。

~平将门公复活~

进入后去地图北端找到电梯下B2，接着在地图右下角坐另一部电梯上到一层，在房间里接受智者的请求把平将门公复活。原来平将门公的身体被分为六块封印了在各地，选NO、YES答应智







者的请求。回程的时候要走右边那条路去电梯间，离开旧六本木后左行进入庙中击败国津神获得公之左腕。接着去东南部进入旧庙中，这里每走一段就有三个传送门，只有一个是正确的其余全是陷阱。前四个都走地图上的右边门，之后南下然后沿着最下边向左走。大概在地图上出口左下角的地方会找到小人神，把他救走。返回的时候路上有一单向门可抄近路出去，之后小人神谢别，入手公之左脚。穿过没有地图的区域来到旧赤坂外面。先去左上的庙，在这里会自动前进（变态的设定）。操作很不听使唤，头昏是必然，好在还有一点规律性。想办法进入右上楼梯旁边的房间里，然后向下出去就会顶到墙上，然后北上进入楼梯即可。在三楼遇到堕天使，他问我是否要去黄泉之国，你才去死呢，选NO开战，击败堕天使获得公之右腕。去右边的庙里，上到四层时从右边的楼梯下到一层，接着走右上的楼梯上四层，然后到左上区域救迷路的巨人神。要特别注意的是这里有隐藏的单向墙，除了两次在四及一层换楼梯外均不能走过界线，否则就要重来。脱出寺庙后巨人神辞别时会留下公之右脚。原路返回去大教会三楼，在地图右下部的房间里找一个红衣服的胖子，他有个人头，就是公之首。花两万买下，不给钱倾向于为CHAOS属性。现在平将门公的六块身体还剩最后的公之同了，离开大教会穿过天桥走过连接通道来到圣教大楼区域，去北边的连接通道，下层坐电梯去B7，就是去收容所的路上，还记得那个帮助解除其石化的国津神吗，找他拿公之同吧。现在又要向地下世界进发了，在旧赤坂的恶魔之馆里把平将门公的六块身体合体成平将门公之体。返回旧六本木找到智者，平将门公终于成功复活了，他指点我去封印的岩户。

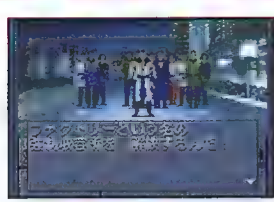
~封印的岩户~

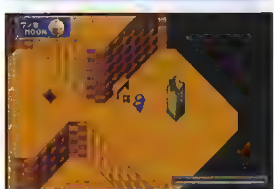
出旧六本木，去右边的小庙北部，墙边有一块岩石堵住了洞口，此时平将门公出现施法把岩石移开，委托我进去救出被封印的天津神。为了答谢帮助他复活还特地把太阳碎片和将门之刀赠送于我。进入封印的岩户中，前几层都是通过隐藏传送点相连的，到达B4后就可以寻找天津神了，原来他们是和国津神的战争中被封印在此。全部五个天津神的位置都分部在上边部分，在中部救出最后一个天津神后获得八尺琼勾玉。别忘了出去的房间在南端正中，走出岩户后天津神谢别后回到了金刚神界。

~监视塔~

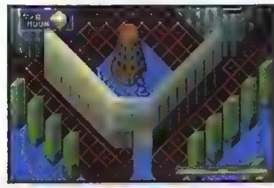
返回大教会，从天桥下来北上途中遇到了汉华，他要去强制收容所解放被关押的人们，希望我也去帮忙。先回到圣教大楼区域，进入南端的连接通道去发掘

一、对本期《PG》的个人观点　1、攻略内容大篇幅增加，看着不错——高兴！　2、“手机时尚”栏目成立，这一向是酒家所忌讳的，为什么以掌机游戏为主的《PG》要打此招牌？——失望！　3、[illegible]块终于缩水了，这还像样——安慰　4、烧卡器介绍很全面，有购买的冲动——期待！（期待降价）　n
5、云云的问答无双登场亮相，真是大开眼界，大饱眼福——兴奋！（上海　王海诚）





现场，出B2后向右行有一个入口，那里就是强制收容所，汉华正在门口等候。进入收容所我试图解救牢房中的人们，但奇怪的是他们口中喃喃自语就是不肯出来。最后在地图左上角见到汉华，他说可能是高塔释放的电波控制着人们。返回地面出发掘现场，北行进入监视塔，需要智慧十以上。注意不是左上的劳动者之寨，监视是有围墙的那个，不过在劳动者之寨，可玩到一个小游戏。其中几乎每层都有陷阱，踩到就会掉下层去，而且有时候箱子里也是

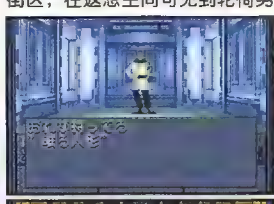


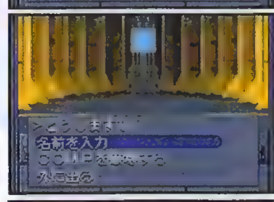


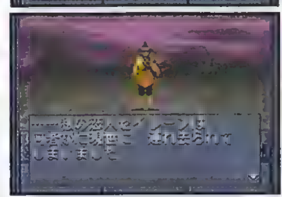
炸弹。一路上到13层，在南端的房间前遇到了倒在地上的汉华，看来这里的魔王实力非同一般，随即进入房间奋战魔王。战后来到13层北端之前被魔力封闭的房间，发现里面有一只妖鸟在悲歌。

~魔界之门~

返回圣教大楼区域，进入西端的连接通道，出来后北上进入街区，在返想空间可见到轮椅男







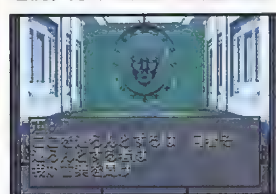
史蒂芬，他会增加恶魔仲间的召唤位置。街区北边的电视墙上在播放汉华针对强制收容所的演说。通到天桥进入大教会，上二层在右下角的房间里找一个魔界研究者，他把眠之人形交给了我。来到大教会三楼，在中部有两个连在一起的房间，进右边那个房间，这里有个魔界入口仪式。把人形放好，依次选择Y、Y、Y、Y、N、Y。依靠眠之人形仪式终于成功了，魔界入口开启。登陆后进入西北部的街区，在酒馆中和路易对话得知还有一个进入魔界的方法。出街区来到登陆点的下面，这里有个小方块。踩上去就是遇到一个歌者，他在寻找恋人，莫非他就是监视塔中妖鸟的恋人，答应带他去见恋人。来到魔界东南角，这里有一个十字架型的传送点，进入上到5层房间里击败所谓的救世主。战后电脑提示新救世主输入名字，这里的选择将影响到今后的属性走向。此时输入名字为LAW，破坏电脑为CHAOS，离开为属性不变。回到一层，右边有出口通向圣教大楼区域的连接通道。

~元老院之战~

带着歌者去发掘现场的监视塔13层找妖鸟，二人果然是一对情侣，双双返回魔界。接着下到发掘现场底层，来到之前打败魔



物救出工人的房间，在这里得到木星碎片。此时如果去强制收容所救人，属性会倾向于LAW。通过圣教大楼区域西端连接通道，出来后北上在电视墙上看到司教的演说，路上遇到汉华，得知他要去圣教大楼和元老院战斗。进入圣教大楼，上21层面见司教，得到密码2784并告知去22层找元老院。另外大楼里可能随机遇到





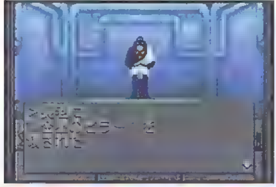
超级魔人，如果等级够的话不妨挑战。坐电梯上22层发现这里元老院的人，但在房间里遇到了明美的父母，但他们看来都深中教会之毒，有些神智不清了，明美看在心里甚是忧伤。返回20层，在右边的酒馆中打听到一组5261的密码。在20层西部的通道中输入密码找到另一个上楼的楼梯，21层上22层的楼梯在右上角。22层需要输入司教给的那组密码，路上某元老痛斥所谓千年王国只是

在书后面的新发售游戏表中打上如编辑推荐、期待度等评分，又或者开一个“每月游戏推荐专区”让广大玩家能以最短时间玩到最好玩的游戏（当然，能在光盘里附上相应的ROM就EXCELLENT了）。（广东广州 李悦）

剥夺人的自由从而支配世界的借口。途中遇到一个人面墙，他会问几个问题。此时的回答关系着属性走向，CHAOS回答Y、N、Y。LAW回答N、Y、N。此后大战在即，做好准备。继续前进在房间前看到了被石化的汉华，他是千年王国的推崇者，遭到元老们的毒手在所难免。进入房间有连续三场战斗。战后大天使说我就是神安排在人间的救世主。汉华的石化魔法解除了，三人来到制管室。突然警报大作，异常事态发生，汉华身体尚未恢复暂时留在圣教大楼，由我和明美前去调查。

~魔界之旅~

坐电梯离开大楼，走西端的连接通道去大教会，突然这里有一座巨塔冲出地面。通过大教会去地下世界，在旧六本木B2，在





电梯下面的房间里找长老，他说那座巨塔就是魔王的尾巴，临走时长老把金星碎片交给我，并说碎片一共有七个。离开旧六本木，在外面有六个祭坛，分别把碎片放上，在中部会出现一个人面形状的祭坛，把太阳碎片放上后出现魔法阵，这就是路易所说的魔

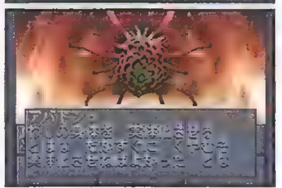


界正门。在魔界登陆后进入左上的魔界街，补充一下装备，这里可以见到史蒂芬。离开魔界街南下进入魔界回廊，没有月亮的时候在地图右上角的房间击败女魔王，战后有四条路可选，先走第二条路去内斯古街，在满月的时候击败妖魔取得钥匙。返回击败女魔王的房间走第三条路去波多街击败邪龙获得钥匙。返回女魔王房间走第一条路，出来后路易派人把我送到魔界城，他就是传说中的魔界之王路西法。被放逐的撒旦即将毁灭人间和魔界，路西法希望我能帮他。接着路西法的手下刚把我送了回去，大天使又把我接到了伊甸园（汗）。着陆后在上面我见到了汉华，他一意要建立真之千年王国，问我要不要和他一起去击败路西法。此时的选择将最终决定属性走向，是为LAW，否为CHAOS。本文以LAW为准。

~魔王体内~

在去地下世界的路上找最近的传送点飞到魔界街，进入击败魔女的房间走第一条路，出来就到了第一次通过仪式来的魔界区域，来到左上的白房子里，九头龙的封印打开了，临走时路西法的手下告诉我撒旦即将复活。之后到右上的区域会遇到路西法，现在的我已经成为他的敌人，击败魔王。如果之前没有答应汉华





的请求这里路西法会问我是否要和他一起击败撒旦，答应为LAW，



不答应为中立。进入房子即可进入魔王的体内，通过迷宫后来到斯拉姆市，途中会遇到消亡的玛塔姆。在教会下面那格房间里找到了目加田,元老院见此地已经没有利用价值就派魔王将此吞噬。目加田道出了我的身世之谜。在世界大破坏后荒芜一片，弥塞亚教团把人们聚集在一起，试图创造千年王国。当人们都在期待着救世主降临的时候，元老院开始了制造救世主的实验。这次实验同时制造了四个人，也就是之前让我起名的那几个容器中的人。而我是其中唯一使用优秀女性为母体诞生的，那个女性就是明美，同时也是目加田的亲女，伦理上是我的生母。他和花田二人制造了那次爆炸使我失去记忆，这才有了后来的故事。目加田最后说这是他的灵魂，只为了给我指点迷途，只有消灭魔王的实体才能脱出，言罢目加田的灵魂慢慢消失。回到魔王体内，在返回途中第三个区域进入右上的传送点，来到一个全是单向门的迷宫，走到第五格然后向上即可找到魔王，使用道具使其实体话并击败之即可脱出。

~最终判决~

再次进入之前魔王体内的房子现在成为回廊,进入下到B2。走右边的路线，途中要反复在数个



楼梯间穿行才能出迷宫。进入佛殿后发现这里是死灵聚集的地方，

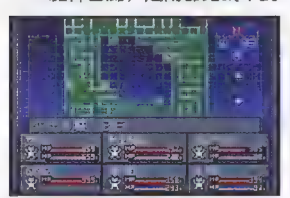
我购的GBASP是台版的，回家一看说明书竟没有编码，打电话问BOSS，他说台版的都没有，而听别人说台版的都是走私过来的，是不是有这事呢？（江苏扬州　彭睦）



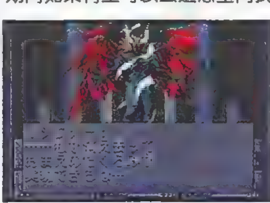


其中还有一代的著名人物。最南端的房间里是魔神，如果是LAW属性就要与魔神交战。在魔神左边的房间里我见到了为我牺牲的战友，她用最后之力为我每种能力增加了一个点。返回回廊B2，走左边的路线。同样有一大堆真假难辨别的楼梯，通到岩区。先击败一层到B2共三层中的十二个神将，最后击败魔神来到回廊。走北部路线去比那街，这里有个女人出价两万卖关于羽衣的情报。其实只要从回廊通出来后到大地图右上，路的尽头有一个缺口，那里可取走正在洗澡的女人的羽衣，可利用羽衣合成魔王，然后再去比那街内中间的房间里分离出魔神和大地母神。比那街的剧情属于分支，可以省去。另外，如果以后把羽衣还给女人可每种能力值加一。

魔神回廊，走南部路线来到



库玛之塔，智慧需要量15以上。此有四层，二层有损血机关，损血量巨大，建议使用当层陷阱无效道具，四层有掉落陷阱。找到恶魔玛斯后回答问题均NO（其他属性答YES），击败之传送到魔界之城。但门番不让进入。返回岩区，利用传送点去第一个地点，在大教会的商业街登陆，出来后去圣教大楼的22层，途中需要输入密码3470。从22层南端通到伊甸园，北部大楼前大天使说汉华在南部森林里等我。在南部森林中的祭坛上，九头龙降临与汉华合体成为大天使撒旦加入队伍。返回圣教大楼，去大教会商业街的传送点选最后一项去岩区。在此期间如果有空可以去返想空间找





史蒂芬增加召唤席位。

通过岩区四层传送到魔界之城，依靠撒旦的力量冲破城门。魔城共有九层，迷宫很大，楼梯极多。来到三层后千万不要盲目上楼，先把地图全部走出来。可以发现中间是空的，周围有四个楼梯。走左下的楼梯上到六层击败苍蝇王。返回三层走右上楼梯上六层，进入左上的房间掉到三层中间空白的地方发现中央楼梯，可直上九层与路西法决战。战后九头龙开始毁灭世界，我和撒旦登上载着少部分优秀人类的方舟飞上宇宙，地球净化计划终于开始了。在高次元空间一直往前走和最高之神进行最终的战斗。胜利后回到伊甸园，新的救世主和圣母就此成为这片圣地的主人。

如果是CHAOS属性则无须打魔城，去伊甸园找汉华，然后去魔城九层找路西法一起去旧六本木和九头龙决战。之后传送到方舟和一系列的神灵交战。如果是中立属性在魔城用将门刀砍门获得金属，接着杀到魔城九层干掉路西法。之后带着金属去旧赤坂的锻造屋打造武器，去转一圈在没有月亮的时候去取平将门决断刀。去伊甸园被汉华打落。在旧六本木击败九头龙，再去伊甸园挑战大天使撒旦，最后还有方舟之战，中立算是最辛苦的路线了。

二周目隐藏地点

穿版后按照提示存档，接续这个存档进行二周目游戏，救出天津神后在旧新宿入口东方找一个男人即可去隐藏的金刚神界。通过金刚神界可连接到各地：LAW（魔30以上）传送到东京塔，通过东京塔速（30以上）传送到都厅。CHAOS（体30以上）传送到市谷屯驻地，通过市谷（力30以上）传送到都厅。中立（知30以上）传送到皇居，通过皇居(运30以上）传送到都厅。三种属性最终在都厅都能获得强力武器。

关于月龄

月亮的阴晴圆缺关系着两个方面，首先在月圆之夜恶魔的性情最为暴燥，而在没有月亮的时候则最温和，这对于和恶魔的交涉结果有决定性影响。再有就是有些剧情必须在满月或是新月时才能触发。

关于属性

有些恶魔和武器装备必须要相应的属性才能使用，而属性除了关键的剧情选择决定外杀敌也会有所影响，比如多杀LAW属性的恶魔就会略微偏向CHAOS属性。另外，看大地图画面中小人的旋转方向可以判断当前属性，顺时针旋转属性为LAW、逆时针旋转为CHAOS、左右旋转为中立（洗衣机啊）。



文/南昌 严俊

我发现了一个问题，木木的拼音写出来是MUMU，有一款网络游戏“奇迹”的缩写也是MU。所以木木兄的名字也可叫做“奇迹，奇迹”，哈哈哈。（河北 唐超）



斑卓熊复仇记

以大金刚系列闻名于业界的RARE公司在GBA上的又一力作，虽然本作在国内并不为广大玩家所熟知。但是游戏的优秀程度是毋庸置疑的。游戏秉承了RARE一贯的风格，优秀的操作感；精美的画面；动听的音乐；以及丰富的隐藏要素。稍感遗憾的就是游戏的流程稍短,只有5个独立的场景以及一个连接它们的场景。因为游戏的难度稍高，笔者在这里也并没有把游戏的要素全部挖掘出来。遗漏的地方还请广大读者和GUGU一起努力补充完全。笔者的这篇拙文希望可以起到一个抛砖引玉的作用。

GBA	厂商：RARE		发售日：2002.3.7
	类型：AVG	价格：	其他：——

系统篇



游戏全道具解说

本游戏的进行方式非常的自由，并没有固定的关卡限制，玩家需要做的就是不断地收集金币然后开启新的关卡。每个关卡都有固定数量可以收集的道具。这其中有些是需要到后期学习到新的技能然后回来才能拿到的。因为笔者卡在一个BOSS战N长时间没有通过。以至于少拿了几件道具。

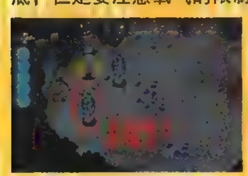
操作一览

■ 攻击：锤攻击（B键）。

翻滚攻击（方向键加B键）。

利用KAZOOIE吐蛋攻击（L键+B键进入射击状态，B键为射击，L键切换回普通状态，R键为切换“蛋”）。

■ 潜水：在有气泡的水面上按R键可以进入到水底，但是要注意氧气的限制。



■ 攀爬:在诸如梯子、藤条的地方按方向键“上”,离开时按A键。

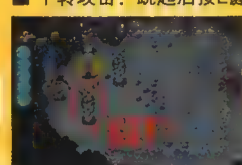
■ 大跳跃：L键+A键。

■ 滑翔：跳起后按A键，作用是延长在空中飞行的时间。

■ 更换操作者为KAZOOIE：L键+R键，再按R键就可以切换回来。操作KAZOOIE可以登上比较陡的斜坡，还可以加快移动的速度。

■ 跳跃攻击：跳起后按B键。

■ 下转攻击：跳起后按L键，此技能的作用在于可以在把特定的场景上的东西震下来，或是打碎地面上的一些目标。



■ 无敌：在红色羽毛的圆盘上按A键就可以进入■无敌状态，但是会消耗黄金羽毛。

■ 超级跳跃：在绿色羽毛的圆盘上按A键。

流程篇

SPIRAL MOUNTAIN

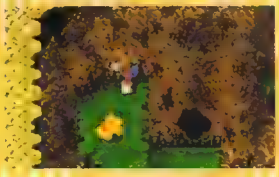
■ 金币篇 ■



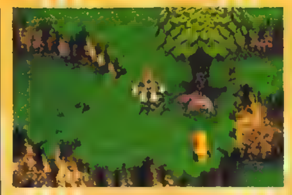
↑第一次进寺庙时得到。



↑打碎发光的草堆后得到。



↑BAD MAGIC BAYOU入口上方。

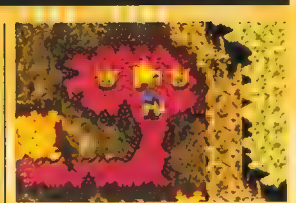


↑BREEGULL BEACH入口上方处，砸裂缝可以把金币从树上震下来。

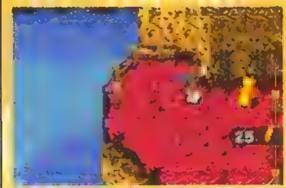


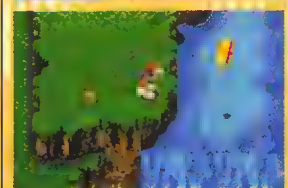


↑完成迷你游戏后获得。

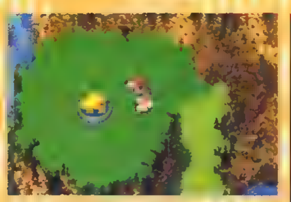


↑SPILLER’S HARBOR的入口右边，需要利用无敌状态冲到最里面。





我们与掌机的故事可谓数不胜数，多刊登类似的文章，个人觉得比攻略还好。最好可以列一个可联机的游戏列表，且写一篇详细介绍如何联机（如需一卡多机还是多卡多机？分别对应的游戏是什么？）。（广西梧州　李巍）

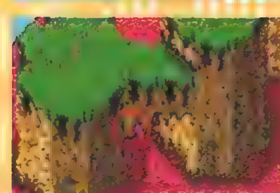




■ JINJO篇 ■







↑这个JINJO的位置非常隐蔽，要仔细观察才能够找到。





■ 金环篇 ■



↑打碎寺庙左边发光的草堆后得到。



↑在HONEY B'S HIVE房间上面。

■ 最终BOSS ■





↑打开进入最终BOSS房间的魔法阵必须要拥有50个以上的金币才可以。用冰蛋打开绿色羽毛的圆盘后就可以借助它跳到魔法阵处。

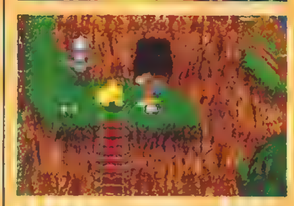
CLIFF FARM

■ 金币篇 ■

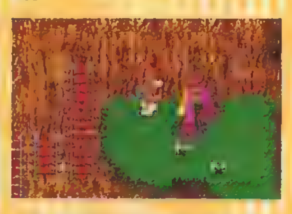


↑水底获得。





↑完成找鸡蛋的迷你游戏后得到。



↑完成找鸡蛋的小游戏后向上爬，在几个敌人中间找到。



↑帮助牧场里的绵羊打死旁边的敌人后获得。

对于“秘技侦探团”这个栏目我还有点小小的建议：不知可否将已有中文版卡带出售的游戏其中的秘技将日文改成中文了。比如像VOL.1中的《口袋·红宝石》秘技中关于怪兽收集的那一部分仍让我充满了问号。(安徽芜湖一读者)



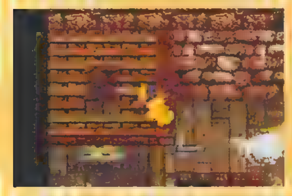
↑帮助找回5只小鸡后得到。







↑完成钓绵羊的小游戏后获得。

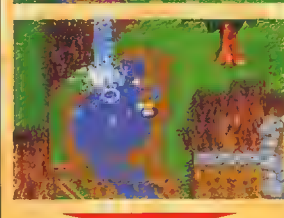


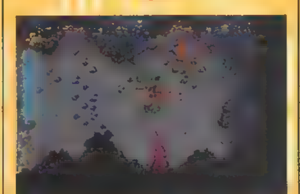
↑变身成为老鼠在仓库搬动开关后，乘升降机到高台上可以得到。

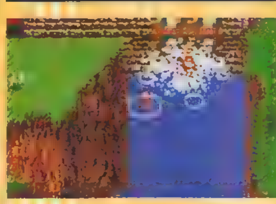
■ JINJO篇 ■







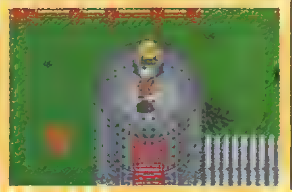


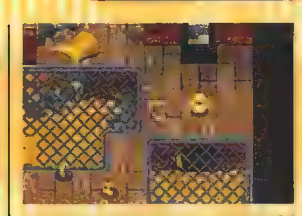




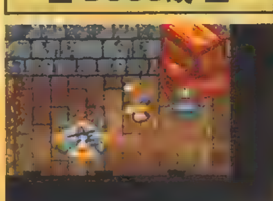
↑打败BOSS后变成老鼠从BOSS房间的老鼠洞进去后找到。

■ 金环篇 ■

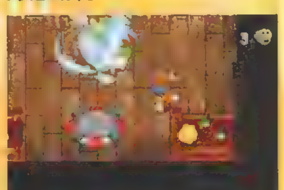




■ BOSS战 ■



↑利用翻滚攻击撞击上图的机关，就可以打开进入BOSS房间的魔法阵。



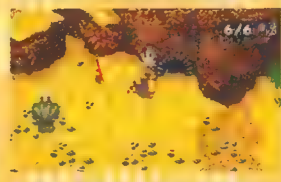
↑在BOSS的保护罩消失的时候攻击它，3次即可搞定。

BREEGULL BEACH

■ 金币篇 ■



↑找到5个蓝色的贝壳后得到。



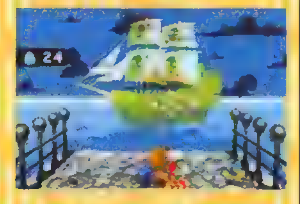
↑变身成老鼠后救出被困的6只鸟，完成后得到。

《火纹》的小说棒极了！非常不错，我很感动！你们是怎么让“墨の牙”的首领和他的两个孩子跟我方的呀！我也想要！如果是用金手指的话，能不能把密码告诉我！本人和我的全家都会感激不尽的。（北京　张晨）

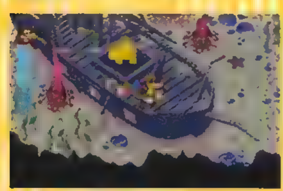


↑完成抢宝箱的小游戏后可以得到。

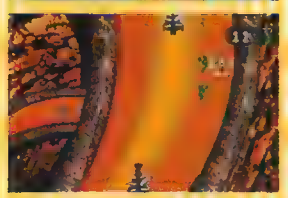




↑救出KAZOOIE后，来到一个地下有金色骷髅头的地方，可以进入和幽灵船的战斗，胜利后获得。



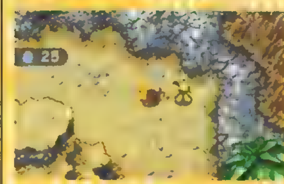


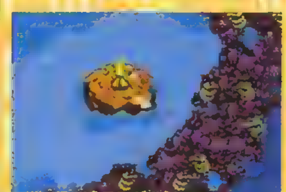


↑完成迷你游戏后获得。

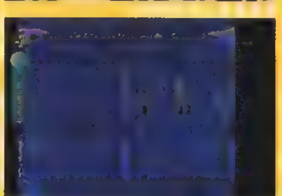
■ JINJO篇 ■







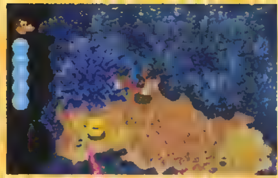




↑在水下的破船中（入口见上图）找到。



■ 金环篇 ■





■ BOSS战 ■



↑用锤子压下这个按钮就可以打开通往BOSS房间的魔法阵。



↑打败BOSS后救出KAZOOIE，在它的帮助下可以学习到更多的技能。

BAD MAGIC BAYOU

■ 金币篇 ■



↑完成钓鱼的迷你游戏后可以得到。

海报不必每期都送，家里墙上也贴不下，非要贴满了，成了“大墙画廊”，父母也不答应，送点贴纸吧，贴GBA上也挺好看的。（合肥　灵丸）



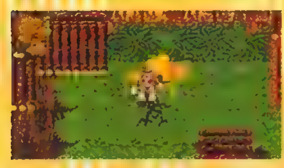
↑在一个充满瘴气的场景中，要从右边的木桩上向左边跳才能得到。



↑用闪光蛋打开机关，开动移动平台，借助它可以得到。



↑变身成蜡烛后进入漆黑的山洞中，按照提示点燃其它的3组蜡烛后得到。



↑在如图的地方震3次裂缝中就可以得到。

■ JINJO篇 ■

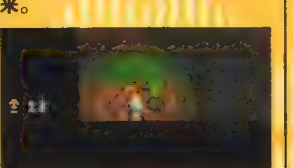




↑攻击裂缝把JINJO从树上震下来。



↑变身成为蜡烛后进入山洞后找到。



■ 金环篇 ■







■ BOSS战 ■



↑用闪光蛋打开射击墙上的机关，打开魔法阵。

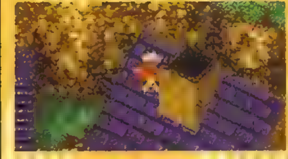


↑注意本关的BOSS因为喝了药水而会隐身，只要寻找到它的必经之路就可以很容易的攻击到它。



SPILLER'S HARBOR

■ 金币篇 ■





↑从上图的烟筒进入，变身成无敌状态消灭掉房间里所有的敌人后得到。

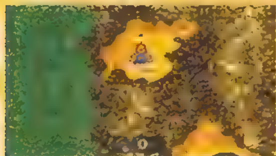
我是看完《掌机迷》VOL.4后才鼓起勇气写了这封信，《掌机迷》至发售以来一直得到全国玩友的热情拥护和支持，现在已是第四弹了，可真是爆球连发！（福建　陈章康）





↑在无敌状态下消灭左边的敌人蜜蜂，砸下绿色羽毛的方块，开启绿色羽毛的圆盘，跳到亭子的上方砸下金币的控制机关，这样隐藏的金币就会出现。注意这里要把操作对象换成移动速度更快的KAZOOIE。

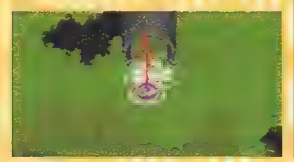




↑这个金币的取得比较烦琐，其中要多次利用绿色羽毛的圆盘，注意有一处需要滑翔才能越过的地方。



↑变身成章鱼后才可以从水中跳到这里。



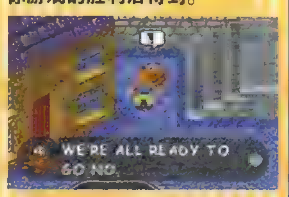


↑变成章鱼后从这个管道进去，在出口处可以得到金币。





↑集齐5枚银币并且取得跳伞迷你游戏的胜利后得到。

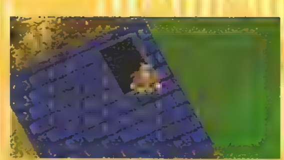


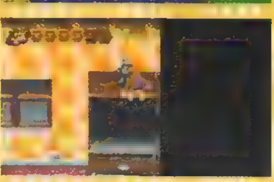
↑帮助找回2个孩子就可以得到金币。注意其中一个需要把冰激凌车周围的鸟用跳跃攻击打死，才能用得来的冰激凌把小孩劝回家。

■ JINJO篇 ■











↑从下转攻击把盖子打开，进入后得到。



■ 金环篇 ■





■ BOSS战 ■





↑用冰蛋启动开关，开启进入BOSS战的魔法阵，BOSS的弱点见上图。

FREEZING FURNACE

■ 金币篇 ■

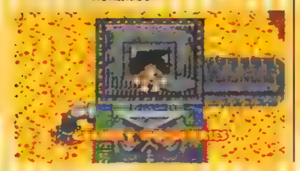


↑完成钓鱼的小游戏后取得。



↑在规定时间内得到最多数量的JINJO就可以得到。



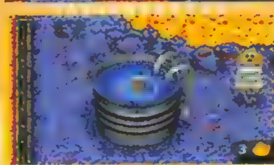


↑砸下机关在规定时间来到金币所在的位置，这里仍然要用到KAZOOIE的速度。



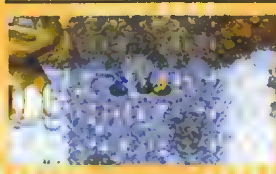
↑打破玻璃后进入在深处获得。





↑集齐7个金块后可以铸成金币,这其中有一个金块是隐藏在大器皿中的（见上图）。

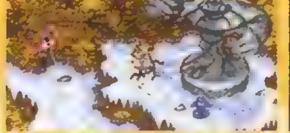
■ JINJO篇 ■



↑变身成蜡烛后把冰窖入口的炸弹点燃进入里面可以得到。







↑用火蛋打碎冰块然后在裂缝处把JINJO从石像上震下来。



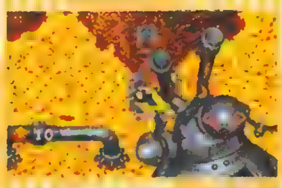


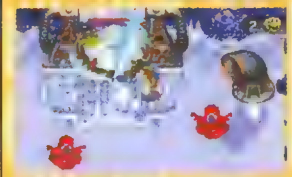
■ 金环篇 ■





■ BOSS战 ■





↑用火蛋射击墙上的2个机关就可以打开岩浆中央通往BOSS的门。关于本BOSS的打法，因为笔者时间和能力上的限制并没有找出来。以至于少了一种变身魔法，后面的一些相关东西就没有找齐。在这里笔者向读者道十二分的歉。

对本期《掌机迷》评价：一般！对烧录卡介绍太多了。对新的掌机市场的行情得多多介绍，如PSP、《电软》就做得不错嘛。游戏攻略要简短，而现在的攻略占了半本（太多了）。我想《掌机迷》应该以游戏介绍和对掌机市场目前的行情分析为主，像前几期中《浅谈掌机游戏的设计与开发》就很有份量，使它成为一个掌机迷们了解掌机与游戏的平台。（江苏　黄映希）



ACT1 魔法のカメラを夺り还せ！

四处贴完小广告的蛮和银次饿倒街头，碰巧遇到中学生杏,被人家送了食物以后起死回生。不过正当二人要走的时候却被杏拦住，原来她也听说了这两位夺还高手的事情，杏想让蛮和银次帮忙夺还杏カメラ，不过蛮却让杏再买一个，但是听说是她父亲留给她的珍贵礼物，又受了人家的恩惠，因此只有接手了。杏把二人带到新宿并说明细节后回到波尔的酒吧等回音。在这里先和三个西装男子对话后，调查中间的白色大楼。这样右面就会出现一个女子，然后对话后进入女子右面的房间。出来后再次去刚才的大楼就可以进去了，在里面遇到了玛利亚，从他那里可以了解新系统的使用方法，其中有一项需要注意,通过某些地方需要换专门的人。另外也可以在她这里回复体力。听完了讲解以后去女子那里的房间，换银次第一个,调查上面的小门,银次就会变小钻过去。之后出来前往左面的尽头,换上蛮以后调查往上道路那里的路障,击毁以后就能通过了。和路人对话以后来到最里面的那家“吉良古董屋”，在里面遇到了妖术师吉良，刚要夺回，这个小偷却扔下烟雾弹逃到了楼下。打开通路来到地下室,这里却一片黑暗，要先找电门。在右上角找到电门,银次使用特技使房间亮了起来。来到左面有箱子挡着，但是蛮因为饿肚子没有力气,看来只能先回去吃点蹭饭了。来到波儿的店开口就要吃的,没料到海温也在这里，结果被挖苦了一顿。吵完以后本以为可以吃点东西了，可是波儿告诉蛮夏实去买东西了。去找吧，在吉良的店那里看见了买东西的夏实和雷娜，这里两人都准备了特制料理，自己要选择吃其中一个，刚吃完了，就来了3个小喽罗来调戏两位美女，不过这次几位只有认自己没有长眼，干掉他们以后回到上回的地方，来到地下2楼，在这里再次见到吉良,不过二人并不是对手,被人家轻易干掉。但是事实并非就是眼睛看到了。“正好1分”蛮说完这句话大家应该知道结果了——对,就是邪眼。在出门前,不死心的吉良会追出来,经过艰苦的战斗终于将吉良打败，夺还成功。回来后高兴的杏非要给大家来一张合影，照相以后本次任务完结。







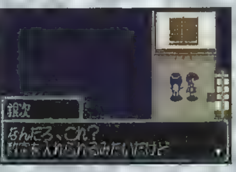
ACT2 思い出の品を夺还せよ！

我是一位上海掌机玩家，也是你们掌机迷的忠实读者，我希望你们能告诉我一下关于《马里奥A4》中一些道具的入手方法及使用。还有，在此也我想给你们提一个小建议：随书附送的VCD质量不是太好，马赛克十分多（我已遇到两次），我希望能抓好质量关，给读者们留一个好印象。（上海 小旋风）

蛮和银次来到波儿的店里，杏也在这里。而且还说要以相片记录他们的生活，但是蛮却很不同意，说什么不吉利。正在这时海温带着新的委托人来了，这次又是很麻烦的任务，需要夺回委托人的记忆，也就是说要找到能让委托人恢复以前记忆的物品。而地点就是委托人以前的别庄。虽然很麻烦但是听说每人有500万的酬劳的时候，接受任务以后来到一座纯日本风格的别墅，



来到这里以后已经是很不成样子了，地板上有报警装置，一跑动就会因响动被忍者发现，而被扔出去。先到两面的门那里，左面锁着，到右面还是锁着，但是突然想到忍者的房间都会有暗门什么，调查右面的门果然没错。来到房间以后中间暗的地板不要踩，踩到就会漏下去。调查房间里的狸猫后回去带给委托人查看。从地板掉下来以后上楼梯回到一楼，回委托人那里。不过没有想起来什么，回去再次到地下一层，一直往下走，上下面的楼梯,注意地板。在房间上面找到一个漆器，回去拿给委托人。遗憾的是还是无法让委托人想起来什么,回去放漆器的房间，调查那里的画发现暗门，在里面可以找到竹筒，不管怎么样,先带回去再说吧。又是不成，不过夏实却很喜欢送她算了，回去刚才的房间，



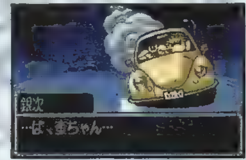
从这个房间落下去就可以到楼下那个小房间了，取了里面的青瓷壶后回去找委托人。这次虽然还是不成但是也不是没有收获，在壶里面发现了地下室的钥匙，回去后到下面的门那里使用就可以到左面的楼道了。在最里面的楼梯那里上楼,在新房间里取得酒器，这次同样是想不起来什么，但是波儿却对这个比较感兴趣啊。再次回那房间,换银次打头调查发财猫那的小门,取得发财猫。带回去以后终于有了点收获，清十郎先生说这是二楼一个机关的钥匙，带着老猫回去那房间，到下面的房间里，把发财猫放到柜子里后会出现楼梯,进去以后会遇到卑弥呼和花月，原来他们也是被委托的,先合并再说吧，这个房间里拿钟表。在上面的房间内拿到写真一本，从右面出去后看见走廊里有两个忍者，这时要换卑弥呼第一，然后在他们背后使用催眠香。回到清十郎那里以后看着写真依然是想不起什么，回去再拿壁画还是不成。再回去把忍者给弄倒，来到右面的尽头，看见墙上需要输入密码才能开门，换花月打头，来到下面的墙边（墙上有个洞）调查后会发现两个



忍者，获得密码4148（同样在1楼拐角处偷听后,可以把地下1楼的报警装置解除）。进去后拿了煤油灯出来，众人再次失望。去刚才下面的房间,在这个房间里把汤锅、梳子拿给清十郎，然后再那房间上楼，打碎雕像取得肖像画,然后从下面漏下去（打雕像）,在那里见到了杏可以拍照片。之后到这里的房间把坐垫拿回去，回来后到最上面的房间（有雕像的）,在左下调查类似洗漱台的地方,会发现安道来到左面。过去后打掉雕像落下得到汤器,再次回到这个房间后落下去左面雕像房间,到上面打破雕像后探听到仓库钥匙的下落。连续落到楼下，在桌子上拿到仓库钥匙，另外在这个房间还发现烧烤的器皿。回来后来到一楼右上面的仓库，开门后吉良带手下赶来，打跑他们后仓库会着火，之后又来了一个带面具的少年，胜利后取得仓库中的日记即可回去复命了。这回没有财运的二位终于可以脱贫了，但是杏拣到一张写有什么K计划的纸到底又暗示了什么呢?

ACT3　巫面夺还作战

刚成为爆发户的二位因为债务再次清贫，正在无奈之时，海温带着委托人来了。没有想到这次的委托人居然是上次在仓库见到的蒙面少年，不过弄明白后才知道是他的孪生兄弟——神门大介。这次要求蛮二人夺取歌舞伎使用的面具，而且还是要完好无缺的。出来后进入开车的mini游戏追车。当追上马车的卡车以后，凌木会徒步从后面追上来，然后将车拉住（大汗）。逃脱后再次成功追上以后来到车库里面。



到尽头后进入右面的车库，调查里面的配电盘发现电力不足，换上银

从P34直到P100皆是“攻略”，不是做“攻略”不对，但“攻略”的篇幅过长，占的页数之多，让有种“厌恶”之感，我希望把攻略部分改成流程攻略或简短攻略，因为攻略越是详细留给我们这些“冲关”者的“自由”越是稀少，我常常觉得如今“打游戏”像是“被游戏打”，跟着“攻略”一路打下去，简直如一台机器。（上海　黄雁）



次，果然不愧是雷帝，轻松解决，不过配电盘也一起完蛋了。好在上面的路已经打通了，一直往上，到头以后先调查左面车库后花月会要求先弄情报，然后到上面调查裸露的电线，探听完情报后到右面换上卑弥呼上场，使用催眠香将众人全部弄倒以后，然后来到下边的房子那里，调查关闭的门以后到上面发现有一个箱子，通过控制传动带把箱子移动到房间那里。等传到了以后会把房间的门打开，进去后来到下一个房间，这次要传送的是人。顺利的到达操作台后换银次调查那里就可以把仓库的所有车库门打开。回到停车场,在最左下方的车库里找到了马车，居然赤尸不在,看来东西一定在他那里，要来了钥匙后，回到保安的那房间上去，在电盘的右面打开门，来到里面。刚走两步，凌木就追了过来,看来是不打不成了,干掉他以后在右面打破油捅以后见到梯子来到楼下。刚往下走了没有多远，凌木就把一个笼子扔了下来,正巧把卑弥呼和花月罩在了里面,再次干掉凌木以后暂时只能先2位行动了。回去到2楼再次让银次电击电盘后,车库的门全部开启,返回花月他们那里。进入笼子右面的房间,毁掉电盘以后卑弥呼和花月得救了。在右下的车库里面见到了杳,拍了照片以后到左面的车库,在里面见到了久违的赤尸藏人和京介。京介会逃走，而赤尸依然是不放过银次,所以只好蛮和卑弥呼去追京介，银次和花月对付赤尸。胜利后赤尸会高兴地离开。这面追到了京介,他却要蛮使用邪眼,但是邪眼好像不起作用。战斗后京介会带着鬼夜叉离开。接着就要回去交差了,因为违反契约再次更新所持金0的记录，接着被波儿命令夏实和雷娜把GB2人踢到店外。

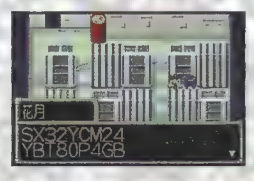


ACT4 HIRUTA'S REQUSES

士度和MAI来到了波儿的店中，正在说的兴头上，蛭田也来到了这里,不同的是这次他是来委托的。带到他父亲的公司后刚说完了要求，笑师就赶来将蛭田打飞。当听士度说打飞的是依赖人的时候，只好赔不是，然后来到地下室。先到左上角，需要从台子上跳下去，在那里的一个箱子里面看到一个长着蛮的发型的蛇（蛭田的癖好真古怪），连续两次调查以后，然后前往中间的一个柱子，使用笑师调查就会被送上平台，前往右下角的房间D。调查柜子，在里面找到钥匙，返回蛇那里用士度把它救出来，然后去右下的D房间，在这里蛇会钻进通风管道，回来以后取得开门的ID卡，不过这并不是要白给的，它居然要钱（看来训兽师也不是十全十美的啊）。来到上面的B房间先调查电脑，电脑要求输入名字，先调查倒下的人,然后依次是墙上的画，地上的杂志、桌子上的MD和CD、还有音乐杂志（记得反复多调查几遍,同样的物品会有不同的情报），最后回到电脑那里。按照3、2、5来选择，成功地解开了隔壁的锁，到左面，来到房间A,继续调查电脑，会提示需要密码,在房间里四处调查以后回去输入4、1、2,完成后成功地解开2号门。这样通往B2F的门就开了,不过先进不去,去右面的房间，在这里遇到了蛭田MK1的防卫机器人,进来就开打，简直一个铁甲万能侠,金刚飞拳和金刚射线煞是厉害。艰难胜出以后进入上面的门,刚走一步就会触动报警器，再次进去后在边上使用笑师的鞭子飞到对面,过去后下一个房间都是红外线报警装置,根本无法过去,只好去求助蛇了。不过这家伙并不想帮忙的样子,居然提出要吃新鲜鸡蛋的条件，要取鸡蛋只能先从正面突破敌人把守的门口了。刚干掉敌人4个机器人出现了，危难关头海胆头带着其他3位来到了。GB这次是为了京介的事情来这里，接了蛭田的电话后队伍暂时合并。前往左下的房间，在里面找到了卵以后回去找蛇，顺利地通过红外线的门。这里的门暂时先开不了，需要暗号，去找蛇，在它







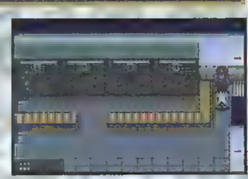
“POVKET专业户”中刊登大多数都是一些读者的问题，而且内容都比较长，我觉得应该简短一些，而选登内容也应该多刊登一些对《掌机迷》的建议、对上一期《掌机迷》的评价，以及生活中遇到的有关掌机、游戏方面的事情，这样会比较全面一些，而且现在又有了“问答无双”这个新栏目，可以把一些问题放在这个栏目里。（广东　陈明建）

那里得到情报室的位置，前往C房间，用花月调查得到暗号,回去选择暗号2、2,并同时得到ID卡2。再里面的门需要鉴定声音和指纹，再去找蛇兄帮忙吧。之后前往B2F的左上E房间,先查电脑，在屋子里乱找情报,最后在电脑输入3、5、1、4成功地开启了右面的门。来到右面的下方H房间，先抓一只老鼠，抓到以后居然和银次张着一样的头，真是可爱。回去开门吧，使用老鼠居然开了,真是让人……开了里面的以后得到ID卡3,再里面又是一个需要检查视网膜的门，去B2F右上的房间，先使用卑弥呼把保镖弄倒，然后到电脑那里解除通往上面的门，出来后发现居然来了一大群的机器人，接着就是被机器人追击，然后到上面会发现一个倒地的社员，调查后就可以到那门那里了。进来后再次和京介相遇，说道理是没有用的，只好动手了。胜利后GB成功地夺回了面具，回去把面具交给大介后，居然说要全部夺回后才给钱。接着蛭田前来向士度道谢，而且拒绝了GB二人的请求书……20亿泡汤。

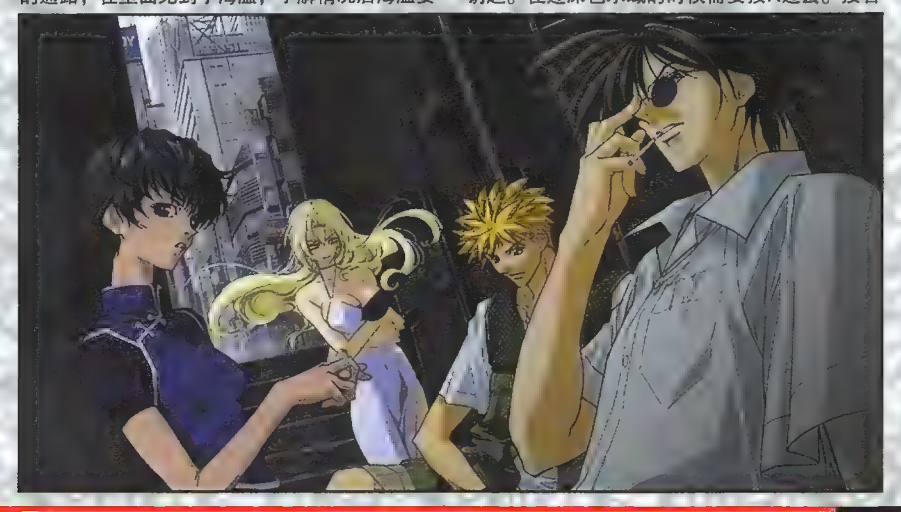
ACT5 ギャル夺还作战！

蛮和士度继续着吵架，然后两人像要打架的样子出了店，其余的在夏实的带领下去海边看演唱会，店里只剩下波儿一人，正要准备关门的时候突然接到马克贝斯打来了电话。另一面十兵卫和雨流不知道为什么而分头行动，好像很神秘的样子。在这里会有分支，是选择哪面大家决定。右面控制十兵卫，进入会场后见到了盛装打扮的银次和蛮，为十兵卫换好衣服后就是要开始选择问题了，按照3、2、3、3、3、3、3、3的顺序选择歌词后，开始演唱。成功演出之后就要开始办正经事情了，去右边的楼，使用十兵卫调查那里可以发现隐藏的通路，在里面见到了海温，了解情况后海温要他们去水族馆找其他人，在茬口刚进来门就关上了，蛮被锁到了里面，利用里面的罐子往水里扔，走对面取得钥匙。出来以后一直到最上面和其他三人汇合。另一面京介好像这次雇佣了弥勒和赤尸，而且雷娜也被抓了，他们还在寻找卑弥呼。





选择左面的话会和雨流一起，遇到士度和笑师以后，经过他们的一番劝阻说服雨流和他们一起演出，同样需要选择台词，完成演出以后，到左面大楼这里，先通过雨流破坏对面的油桶，再使用笑师飞过去，在里面见到了マドカ，救了她以后前往水族馆，在右面的房间里控制海豚去取钥匙。在过深色水域的时候需要按R过去。接着

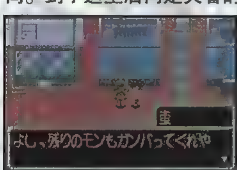


我是一名掌机迷，以前也是一位《电软》的读者（自从《掌》出现后····），我偶尔也会再买几本《电软》，发现《电软》上还有许多关于掌机的内容，可我现在又没多余的钱可用，所以想请问能否把《电软》上的掌机内容比如：秘技、攻略都写在《掌》上，毕竟我们掌机家族都是看《掌机迷》的。（浙江杭州 冯）



就是去汇合了。

进去后先把雷娜给营救了,然后去找其他人。一直走到尽头，会看见楼梯已经被封住了，不仅如此，就连紧急通道也无法使用，到右面，先破坏障碍以后跳到对面和里面的人打听情报。从那里知道了要想顺利通过需要先关闭报警装置，而报警装置就在刚才来时头顶有水槽的那里右面的房间。到了这里后门是关着的，再回去找那人询问



。再次从他那里得到钥匙去开水槽左面的门，进来后发现是控制器，八号调到左面,出来后水槽的水消失。在水槽右面的下方可以发现一个隐藏的房间，其他的红色房门调查一番后，然后回到控制器的房间，在右上角进入,通过水槽来到了右面房间，调查机器关掉了警报装置。然后回到外面一直往上，就可以进入楼梯到达地下室了。来了这里以后先打开红色的房门进去调查情报,有门的使用银次破坏电路即可打开里面的门。其中右面的一个门里得到新的钥匙,可以开兰色的门了。在拿钥匙的同时需要完成里面那人给的条件,把相应的鱼放入相应的水槽。关于鱼的放法如下:

回游鱼・マグロ/アジ/イワシ
刺胞动物・イソギン/ヒドラ/クラゲ
刺皮动物・ヒトデ/ナマコ/ウニ
淡水鱼・ニジマス/アユ/コイ
节足动物・カニ/ヤドカリ/エビ
软体动物・サザエ/タコ/イカ
海水鱼・スズキ/ミノカサゴ/フグ。

而鱼就在两层的各个房间里，大家需要仔细寻找然后放入相应的浴缸中，全部完成后找给钥匙的那个家伙就可以打开下面的门了（注意有的门需要银次变小过去）。来到B2F，这里要把全部的动物放回原位才能解除警报。右面是企鹅，左面是海狮，把一只企鹅送了回去可是它会逃跑,为了再次放生这样的事情要先把它们的BOSS抓进去才行。找到企鹅的BOSS后它会逃跑,把它追到角落后士度就会让它带着部下回到自己的地方,剩下的同样。解除了警报以后要找开黄门的钥匙（注意，上面两层房间中的人要都有过对话，就是要全部救了里面的人）。之后在右面的房间里见到了第



一话中的玛利亚，说完以后就会消失。然后往上走,在左面的房间里银次把门打开以后和里面的人询问花月和卑弥呼的消息，之后到B3F。这里什么也看不见，到中间右面通过隐藏的门和里面的人对话，他让找可以发电的电鳗。出水族馆到外面来，往下第一个茬口一直右走来到一个水池，这里要先把水排走，回去1F中间左面的那个配电室,把1号电盘拉到左面。回到水池，在里面的一个梯子下找到新钥匙,这回可以开黄色的门了。返回有黄门的房间，挨个开门。其中一个房间里见到了被困的杏，救了她以后还可以照张像，而且

我是个比较喜欢侦探类的人，所以当我得知《名侦探柯南》的出现我便立即购入一盘。打了半小时之后我才知道原来这里面要通关必需要回答问题。可是对我这个一点对日文不通的人来说简直像失去方向感的小鸟一样不知所措，所以可否编一篇对于此游戏的小说带攻略的文章？（上海　周黎）

还从杏那里得到些关于K计划的消息。把所有人救完以后回到B3F,在最里面打开黄色的门,见到了美术馆的馆长,之后出来调查中间的鱼缸,让银次放电（不断的按A），4个全部完成以后灯就会亮(快速的连续点,不成功的话说明点得次数不够),同时得到绿色房门的钥匙。开房门在右上里发现了MAI,把全部人质都救了以后就会收到委托人送来的馆长室的钥匙。在左面一房间遇见了弥勒雪彦和弥勒夏彦,雪彦依然不想和朋友动手,还是劝阻银次离开,但是都是为了自己的任务,而且蛮和夏彦的仇恨也不允许蛮离开。胜利后弥勒兄弟就会离开,出来以后继续往上,见到了花月和京介,而且花月已经被面具给控制了。雨流和十兵卫会出手和被控制的花月战斗,在二人的协力下终于把花月救了回来,接着就是和京介的战斗了。胜利后弥勒和赤尸会以卑弥呼为人质救走京介……

ACT6　邪眼封印

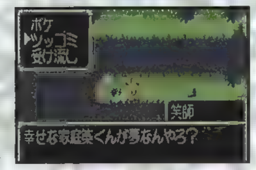
虽然再次夺回一个面具，但是大家并没有高兴，而是这个K计划渐渐的浮出水面。众人来到山顶，这回幕后的黑手K终于出现了，还带着卑弥呼。为了救人质，蛮的邪眼被K给封印，已经不能再使用了，之后众人被推下山崖。开始只有蛮一个人，走到右面，看见卑弥呼，需要敲击两个石柱方可打开门，和卑弥呼汇合。

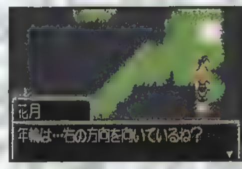


汇合以后一直往右下走会看见一只熊，分别使用蛮和卑弥呼靠近它，结果都被打了回来，看来要把熊弄倒需要使用更快的速度，换上卑弥呼,然后靠近熊，只要它一动就快速的点A，这样就会使用加速香然后用催眠香把熊弄倒。过了以后往上走，会遇到K的部下，战斗自然是不能少的了，接着往上通过蛮把树桩打倒过了河，再把同样的两个柱子同时转动开了门。再次把熊熏倒以后来到最后的一扇门这里,这里的又和前面的不一样了,需要把以前的4个和现在的两个同时转动才可以,就是要转完这两个还要回去转那几个,一定要抓紧时间。成功地开启以后来到一个汇合点等其他的人。

接着到笑师和士度这里，这次如果在迷宫中绕的话是没有出路的，一直来到尽头没有路为止,看见一个台子后往上走，就会发生士度要寻找动物帮助的对话。返回左面尽头一直往上就会看见那只海胆头的蛇，对话后才知道看来这家伙是来要帐的，还把上回帮的忙一一列出，要帮忙的话就要先找只老鼠，来到上面突出的石头上，抓到一只银次般可爱的老鼠，返回去找它，然后回到没有路的地方就会把路打通了。走到茬口会遇到K的另一个手下，战斗后往上走到达尽头又被堵住了，返回去再找到海胆头和老鼠要他们帮忙,不过这次他们又来刁难这两位了，要他们穿上动物服装后表演逗它开心才成。在选择的时候按照:“ボケ・受け流し・ボケ・ツッコミ・ボケ”的顺序来，这样就可以了。好了以后就把它们带过去吧。进去后先调查门后在柱子上找暗号，选择:“西、南、北、东”后顺利打开门。之后就是和蛮、卑弥呼的合流了。

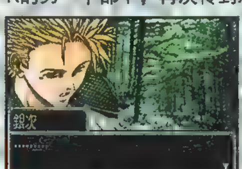
再次到达十兵卫和雨流这里，开始一直往左走，到了河边使用雨流的特技把木头打倒，过了河以后，连续再过两条河发生剧情后来到一个岔口。先走右、下，结果回到了原来的地方，再次进入十兵卫打头，然后按照下、下、右、下、右、上的顺序走（也就是说跟着十兵卫的感觉走),在里面见到了倒地的花月。成功的汇合以后再去找银次吧，调查石柱，后听到声音，然后按照雨流的指示走右、上、右、上、左、上，来到一个同样的路口，再次走出去后回到原来的地点,这时就可以在那里往右边走了，来到右面同样有个K的部下在把守着。胜利后往上过了小河，一直沿着小路走，中途可以见到很多捆着绳子的木桩。在最里面调查门以后,回去挨个调查那些木桩（有的需要使用花月的特殊能力），分别调查以后来到右下角，这里看见一棵枯木，使用雨流把树打断看年轮，之后就可以回门那里了。按照年轮的只是选择右即可把门打开。出去后和其他人汇合，现在就只剩下银次一个人了。





银次好像每次的运气都是很糟，也好像很和赤尸有缘分，在森林里再次见到了豺狼医生，不

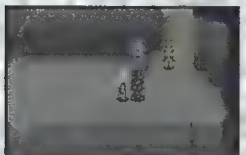
过还有雪彦。因为不愿和赤尸单独相处，银次会要求雪彦一起到队伍中，两次调查柱子后使用银次放电改变柱子的颜色，站到有相同颜色的装置上就可以实现瞬间移动。在途中可以遇见杏，依然是拍照。经过几次不断的传送一出来就见到了K的另一个部下，再次传到森林往下走调查石门，



说要破坏全部的石板才可以，一共3块，可以通过传送分别到达。全部破坏了以后终于可以会师了，而且这次还多了一个强力的角色豺狼医生赤尸。接着大介也会自己爬到这里，而且告诉众人要去寻找勾玉。一共有6个，就在四个森林中，利用新人把原先不能去的地方找一遍就能找到了，全部找到以后然后再去找5个木桩，找到后让花月调查，可以发现玉摆放的位置，总共有5个，同样需要利用各个人物饿特技找隐藏的路。全部情报入手后回去找大介摆放勾玉。按照“赤→青→黄→绿→白→黑”的位置放。完成后再次回到山顶见到了京介，这次他又换了一个新面具。胜利后K再次出现，而且还诱发雷帝的苏醒，虽然最后银次恢复了过来，但是K一伙再次逃跑了。

ACT7　最后の夺还

在卑弥呼追尾香的帮助下，众人来到了敌人的老巢。毛手毛脚的银次还没进入战斗就先受伤了，好心的赤尸说自己是医生（豺狼医生），要留下来照顾银次。其他人先行。来到洞中，由于面具的作用洞里充满了磁气，而且和无限城的磁气很相似，很容易让银次变成雷帝，而且也容易让人产生幻觉。一直走先到达鸟居后会转到外面。银次因为有赤尸的照顾伤势瞬间复员，两人进入洞穴要和蛮等人汇合，却不料洞穴塌陷掉了下去。被救以后先往上，调查墙上的机关，把左面的路打开，不过先不要着急下去，香炉旁边往上走，经过鸟居后继续往上走，在尽头调查火把并点燃，居然把蛮这面的鸟居给打开了。进去后一直往下，在下面见到了京介的鬼夜叉，鬼夜叉拜托蛮一定要阻止K，并讲了K家和神门过去的历史，在接受了鬼夜叉的委托以后一直右

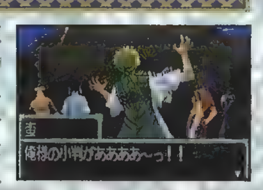


走，来到另一个鸟居那里再次被挡在外面，而乐观的蛮相信银次一定会给打开的。

银次这面往下返回，走出洞口发现这面的鸟居也被打开了。进去后再次点燃火把，蛮那里的鸟居开放。下来以后左右两面有通路，来到最下面有一个电门，调查以后开启可以打开下侧的两个障碍。来到那两个障碍那里会遇到K的手下雷电，战胜以后回到银次这面。先到下



面和杏说话，之后照相，之后返回去一直往下走，出来以后遇到地狱鬼，战斗以后再次出现一个敌人，赤尸上前一人



便将其干掉，接着就可以和蛮等人合流了。往下来到一个房间，这里的四周有四个圆球样的东西，踩到上面以后就可以传到其他的地方。在传送的时候会遇到5块石板，点燃火后会显示金、木、水、火、土，要全部点燃。按照图片的顺序把火把点燃，顶点是木、顺时针依次是火、土、金和水。成功之后下面的门就会打开了。传送过去以后左面是恢复点，右面就可以见到最终头目了。来到舞台后先破坏了结界，上面倒了很多人，这时，带着面具的K也出现了。而且让面具的怨念占据了身体，K的祖先复活了，一阵咒语后K开始攻击破坏他计划的众人。攻击的时候要先打两面的面具，从左面开始，两边的全部毁掉以后就可以攻击正体了。击倒K以后所有的怨念全部放了出来，舍弃身



体的K完全被怨念吸收了，以最终形态出现在众人面前。击败了敌人，但是K永远留在了那个空间，京介也消失了，夺还失败，真是悲哀的结局……

“正好一分！”你所看到的不一定就是事实，蛮的邪眼会告诉你真像。原来封印蛮的邪眼本来就是一场梦。事件以和平方式收尾，京介也在蛮

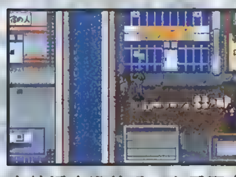
上了高一，我用卖了GB的100元钱又加了550买了GBA，上了高二下学期我又用卖了GBA的450元又添了400元买了GBASP，举班欢庆，这可是全高二第一台呀，我心里甭提多高兴了。于是期末临放假的前两天(转下页)

的救助下醒了过来。这时因为众人的原因火山开始喷发了，赶紧夺命而逃，但是没有财运的GB二人却把重要的物品留在了火山里面，面对着喷发的火山只能让我们想到，没有财运的人始终就是没有财运……

在拍完留念照庆祝夺还胜利后，故事终于告一段落。看完结局以后存档，按照例作的惯例是还有隐藏的最后一话。

ACT8 夺还、再び！

回到波儿的店,而夏实和雷娜也真是哪壶不开提哪壶，“小判”现在已经在岩浆中了。不过正在这个时候玛利亚过来了，而且以他们全部的欠款为报酬雇佣他们寻找一张卡片。



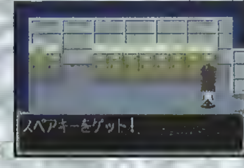
来到新宿街头，先去上面那家漫画社和里面的人交谈，如果找齐了漫画作家的8张原稿的话就交给他，没有的话也没关系，之后回去找玛利亚对话接受第一个任务。

1来到漫画店左面，使用笑师跳到原先不能去的公路对面，进入Cスマイル的店里面，来到楼上后见到了镜，对话后虽然看似没有什么恶意，但是冷不防的就向众人出手。胜利后就可以得到玛利亚要的卡片。一手交钱一手交货、4千元入手……真是，又被耍了。

2接着美术馆馆长来了，委托二人前往忍者部屋夺还一幅名画。从右面一直往上来到上次战斗后失火的仓库，结果没有发现什么，使用花月在原先探听情报的地方结果听到了画在左面仓库中，而钥匙在刚才右面的仓库里。返回一层后到左面往上开门，在楼上遇到了吉良，对话后发生战斗，胜利得到名画。任务完成，但是只是得到了道谢，金钱……

3接着小圆会来到这里要士度帮助寻找瓦楞纸，追击马车的卡车，要先甩掉凌木的说。追到仓库后先到左面的车库找到马车对话，到最上面调查裸露的电线（用花月），然后到仓库C原先赤尸所在的仓库调查找到了スペアキ-,返回仓库2F开左上的门,进入后见到凌木并发生战斗。战斗后取得物品。完成后回去，这次自然也不会有什么钱了……

如此，游戏会不断的接受委托，去完成新的任务，把七个场地依次再走一遍，不过因为以前的任务缘故，再回去基本可以直接到达任何的地方，因此每个新任务只要十几分钟即可。都是十分简单，就留给玩家自己品味吧。关于画稿没有收集全的这时候就要完成了。



游戏难点：在进行BOSS战的时候，很多BOSS都会使用带特殊效果的攻击，尤其是附带麻痹的攻击，这样的话不能反击基本上几回合内就会被全歼。挑战最后的头目时，希望大家最大等级最好修炼到头。另外针对敌人的属性使用相克的属性会起到加倍的效果。



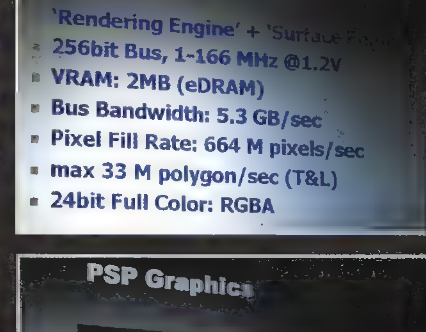
好了，游戏告一段落，让我们GB的FANS期待新的作品吧。附带一题，全部完成八章以后再次游戏会有惊喜哦，还有游戏真正的最终BOSS还是上作的TARE，大家还记得那个可爱的小东西吧。

我在课间玩SP时被班主任看到，我苦苦的哀求，可是她就是不给我，说要，还当着全班的面用她的辣手折断了我的SP，啊！我的希望全破灭了，我当时真想上去把她的脖子给拧下来，可是我忍住了(转下页)

便携时代的掌上游戏

特邀作者 /市井小生

在今年5月15日的E3展上，索尼正式宣布推出其超级手掌游戏机——PSP，这是索尼在击溃了任天堂对电视游戏主机多年的“专制”之后，毫不留情地向它残存的最后一个堡垒——掌机领域发起了攻击。而在此前，曾在手机行业内颇具影响的爱立信也曾表示想进入由任天堂把持的掌机领域，其代号为“Red Jade”的产品具说是一款拥有64位CPU处理能力的掌机,虽然后来未见有下文。另外，微软的掌机XBOY将在2005或2006年发售，这个消息已得到比尔盖茨的亲口承认。与之相对应的是，诺基亚专为掌上游戏市场而定做的N-GAGE手机也预定于10月上市，价格大约为299美金，目标直指任天堂GBA目前的王者地位。所有这一切都表明了一个信号，以往任天堂在掌机领域的霸主地位正受到越来越多的竞争者的挑战，而且这种有关掌上游戏平台的竞争也从单纯的掌机领域扩展到像手机、PDA这样的移动设备平台上，这也从一个侧面说明基于各类便携式设备（便携式游戏机、手机、PDA）平台的掌上游戏市场的巨大潜力正受到众多国际厂商的重视，相信一股跨平台的掌上游戏热潮就将到来。



我一时间真不知道该怎么办，差点哭了出来，这可是我辛辛苦苦省吃俭用攒了不知多少个日夜攒出来的呀。现在，我说什么都晚了，SP也修不了，我现在只好用我的SP来听那未打完的《烈火之剑》了，那里的许多歌曲都十分令我感动。（黑龙江 李启达）

掌上游戏平台的硬件史

若从当今掌上游戏的流行趋势看，其早已经脱离了过去由专门的游戏型掌机一枝独秀的局面，加入了像手机、PDA这类移动设备平台的内容，现在的掌上游戏提倡的是跨平台、移动性的卖点，这与PS2、XBOX讲究画面逼真度和游戏速度等有着本质上的区别，可以说是两个极端的代表。但是，如果我们要完整地讲述掌上游戏的发展历史，我们还真不得不从电视游戏开始讲起，可以说是电视游戏的诞生从真正意义上开创了一个新兴的产业——电子游戏产业，而掌上游戏不过是整个游戏产业中的部分而已。



“雅达利”（Atari）开创的游戏产业

1971年美国硅谷安派克斯公司的工程师诺兰·布什内尔（N·Bushnell）在自家的办公室里试制成功了全球第一台商业性电脑游戏机——计算机宇宙。布什内尔后来把"计算机宇宙"改成一台最简单的乒乓球游戏机，并凭借此游戏大获成功。1972年,布什内尔的新公司成立，大名就是“雅达利”（Atari），取自他钟爱的日本象棋，“雅达利”就是象棋中那句杀棋的吆喝声——"将军"。雅达利公司在以后数年内的高速发展使其成为当时世界上最大的电脑游戏机生产厂商。

说起游戏产业的发展历史，任天堂也不得不提。任天堂起家全靠它的FC(Family Computer)，就是我们所说的“红白机”。它最早诞生于1983年，虽然是8位微机，但是它采用了一个PPU专门处理图像，从而大大提高了处理图像的能力，其游戏动画功能超过了当时的一般微型计算机。任天堂红白机当年能红火起来的一大因素就是支持的游戏众多，其所出品的游戏已有上千种，而且卡带售价便宜，均是多合一卡带，所以当年在国内风靡一时。值得一提的是，在“小霸王”、“裕兴”等国内公司的大力推广下，九十年代末期的红白机依然得到了发展，创造出了一个又一个“三天会打字”、“486”、“586”、“电脑VCD”的神话。

掌上游戏时代的来临

电子游戏产业随后分化成电视游戏、电脑游戏、街机游戏、掌上游戏等四个独立的分支行业。而掌上游戏的时代可以说是由任天堂的GameBoy所开创。这款8位掌上游戏机于1989年4月21日推出，随后凭借其便携性特点在全球范围内博得无数玩家的青睐，而游戏产业中也诞生了一个名叫“掌上游戏”的分支行业。但掌上游戏平台并非只是GameBoy，像GameBoy Color、Game Boy Advance都是其中的佼佼者，而这几款产品也为任天堂奠定GB王朝霸主地位贡献了不少的功劳。

其实世嘉在任天堂的GameBoy推出后不久也推出了彩色的掌机，其功能比GB强大得多，但最后还是输给了任天堂。其原因很简单：很少有第三方软件商为世嘉开发游戏，导致其主机上的游戏软件过于稀少，进而造成软件单一，可玩性不如GB。另外，世嘉采用彩色的液晶屏耗电量极大，电池持续时间短,而且机器笨重无法做得更加小巧,完全没有了掌上游戏平台小巧和追求便携性的卖点。而任天堂的GameBoy凭借皮卡丘、撒尔达传说系列，以及超级玛丽等几款重要软件把世嘉远远抛在身后。作为挑战任天堂的霸主地位，日本万代公司推出了掌机SWAN，SNK公司也推出了自己的掌机,但都因软件不足无

第四期的《PG》中〈王者之争〉非常好看，通过比较选中了LINKZIP，但，不知道LINK的单卡有没有卖，驱动可不可以下载？唉！说来惭愧，本人GBA是自己节衣缩食换回来的，家里人DON'T KNOW，所以只有经常出入网吧寻找GBAROM。（西安 吴樊）

法与任天堂抗衡，最终落得个与世嘉同样的结局。所以说掌上游戏平台不仅仅是任天堂，但笑到最后的却是任天堂。

2001年，任天堂推出新一代彩色掌机GameBoyAdvance(GBA)。这是一款32位主机，而且能完全兼容以前主机的游戏卡带，凭借以往GB的领导地位，新游戏主机的出现同样有大批的游戏厂商为它开发软件。而且由于技术的进步，游戏主机更能满足玩家的需求。GBA在掌机市场的领导地位更是无人能够动摇，掌机产品成了任天堂大部分的利润来源。来自IDC的数据显示，任天堂公司2002年视频游戏业的收入为46亿美元，仅次于索尼公司的82亿美元，位居第二。

移动设备上的游戏



一谈起掌上游戏平台，大家想到的只是任天堂的GB系列产品，但实际上像手机、PDA 这类的移动设备上的游戏也应该算是在掌上游戏这个范畴内，虽然在游戏画面质量和可操纵性上不如像GB一样正统的掌机平台,但它们的历史也是组成掌上游戏平台发展历史的一个方面。

手机和PDA游戏界限只是在最近一年来因为二者在硬件指标和处理能力上的接近而变得模糊起来，而在以前却是拥有不同特点的两个游戏平台。在以前，PDA游戏被看作是PC游戏的缩水版，这与PDA较强的硬件指标（如大屏幕、大内存、手写输入、带声音输出）和处理能力（高频率CPU）有着密切的关系，甚至它还能运行GB产品的模拟器软件而摇身一变成为一台GBA。在PDA游戏市场中Nike公司算是比较有特点的一家。它与协议厂商合作开发了不少基于PDA平台的游戏，如极速保龄球、街头滚石、阴影路跑等主题戏，这些游戏跟其它PDA游戏最大的不同点在于，此类游戏选择好游戏主角后，还可以选择游戏主角的多款运动鞋，当然就是Nike的产品，里面的运动鞋都有自己的特性如：速度、力量等特性，可以说广告做到游戏中的，Nike算是第一家。

手机游戏就与PDA游戏不同，手机游戏主要是为了用户打发闲暇的时间，再加上早期的手机产品在硬件条件及处理能力等方面都不及PDA，所以早期手机游戏多以一些棋牌类、娱乐类、猜谜类游戏为主。在手机上内置游戏功能，最早是从哪款机型开始的已经无从考证，但是给大家记忆最深刻的,用户数也是最大的当然非诺基亚手机上内置的“贪吃蛇”游戏非属。这款游戏首先出现在1998年底上市诺基亚6110上，后来的诺基亚5110、3210、3310等多款手机内置的游戏功能都保留了它。“贪吃蛇”随着诺基亚手机进入了中国普通手机用户的生活中，并成为他们闲时消遣的一大手段，也使“贪吃蛇”奠定了目前手机内置游戏中的老大地位。诺基亚5510可以算是手机游戏历史上的一个里程碑,正因为这种创新的全键盘式手机的面市才让手机游戏只能用2、4、5、6、8等数字键进行游戏操作惯例得以打破,也为游戏类手机向类GB方向发展表明了方向。

不过现在的手机与PDA在游戏功能方面都越来越同质化，这一方面跟手机硬件性能的提高有着较大的关系，从另一个侧面也反映出手机厂商对手机游戏功能也越来越看重，欲从GB游戏机市场分一勺的野心昭然若揭。

小弟是掌机的忠实玩家，所以也是你们《掌机迷》的忠实读者，小弟最近购置一台电脑，从第四期《掌机迷》中得知《掌机迷》光盘中许多东西要用电脑才能看，但放入电脑中发现，在F盘中有几个文件夹(转下页)

掌上游戏平台的现状及发展趋势

移动设备

移动设备游戏的现状可谓是红红火火，但更主要的还是集中在手机游戏方面,通过分析目前手机游戏现状,其主要有这几个特点：

1、机身内置游戏向多媒体发展。

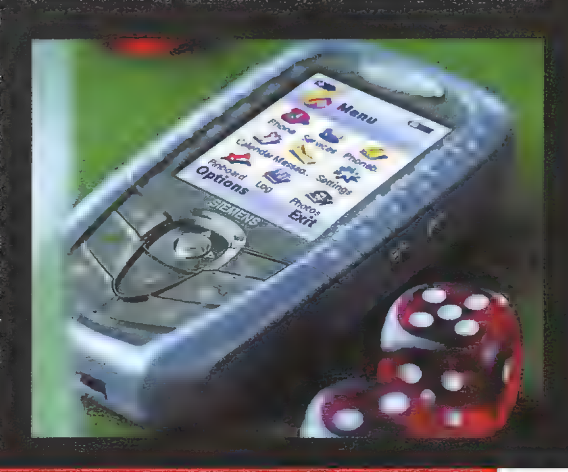
目前流行的贪吃蛇、五子棋、推箱子等等这类小游戏都是操作容易，简单上手的游戏。但过去由于受手机硬件条件所限在画面质量、游戏音效上都不太优秀，随着手机技术的发展以及彩屏、和弦等技术在手机上的应用越来越广泛，这类游戏开始向彩色画面、逼真配音等方向发展，游戏的可玩度也不断提高，目前此类游戏拥有的使用人群最为众多，但游戏种类较单调，无非就是过去手机上常见的几款或其改进版，发展潜力不大。而且这些游戏都是被与手机操作系统一起固化在手机内无法扩展，玩久了难免有枯燥之感。

2、新技术扩大手机游戏的多样性

目前在手机上最火的一项技术就是K-java技术。在支持K-JAVA的手机上可运行各类K-JAVA的游戏及在线应用。比如支持K-JAVA的西门子6688i、3118，采用SYBIAN操作系统的诺基亚7650、3650，在这些型号的手机上可以运行一些外部下载到机身本地的K-java游戏，而这些都是基于手机对K-JAVA技术的支持而实现的，其主要特点就是玩家不再局限于与手机操作系统绑定的几款游戏，而可以借助PC?机实现任意游戏的安装，只要这款游戏的安装文件适用于这款机器。不过这就要求手机必须具有较大的内存、高速的处理器、色彩丰富的彩屏、层次丰富的和弦音和较快的无线上网速度，但目前市场上的主流手机产品基本上都能应付K-JAVA应用的硬件要求。而像这种应用面正在扩大，比如现在很多拥有诺基亚7650、3650的朋友都把手机改装成一款“GBA”，并在上面运行一些原来只在GBA上才能玩的游戏，这也体现了新技术对扩大手机游戏的多样性起到了重要的推动作用。

3、更加注重游戏的交互性

以前手机游戏单机操作是主流，而在这些单机上的游戏，玩家玩久了可能都已经破关多次了，在强调游戏的交互性现在，单机游戏实在不过瘾，所以双机互连对打、多人对打等等游戏模式现在也比较流行。目前流行的多人游戏最普通的方式是依靠红外线传输功能来达成，像是诺基亚手机上的贪吃蛇游戏，就是一个很好的例子，不过红外线传输必须两台手机靠在一起，不是那么的方便。此外，不具方向性传输功能的蓝芽模组也比较流行，像是爱立信T39mc手机上的网球高手这款游戏就可利用蓝牙技术的无线连线方式，跟有志一同的玩家一起对战。而利用蓝芽的无线模式来玩游戏，不须跟红外线一样两台手机必须保持一定的距离与角度，所以大大提高了玩家游戏时的操控性与自主性。以上这两样功能对手机硬件功能都有具体的要求，要么是红外线、要么是蓝牙，而普通的手机如果不具备以上的两样功能，也可以通过短消息利用游戏服务器的网管来实现多人对战功能。比如像美国Orange公司推出的W@P Dungeon 这类型的角色扮演戏，可以让玩家透过WAP系统上网戏对战，其他如“X战警”游戏也可以利用WAP或是SMS系统来进行对战。跟随这股潮流的还包括了日本SONY公司打算利用NTT DoCoMo公司的3G电信网路将PS戏移植到手机或是PDA上来。



4 网络游戏

凡是借助网络实现功能的游戏都

统统归入到网络游戏当中来，不过按传输方式不同分为两个方面，一是采用短消息方式进行游戏，这需要移动增值服务商的支持，而对玩家的手机并没有太高的要求，只要能发送和接收中文短消息即可。比如最近新浪主推的一款“万人决斗”的短消息游戏就是其中一款，这类游戏多是移动增值服务商联合某些大型门户网站进行服务提供，全国大约有100多家，提供的游戏数量约400款左右。二是手机将游戏下载到本地安装，这要求手机必须支持K-java 或BREW技术，而且还要拥有像GPRS、CDMA 2000 1X等这类无线高速上网功能。目前K-java技术在GSM网络上最主要的应用如移动梦网的百宝箱功能，支持K-java的手机如波导女人星F1、摩托罗拉388等都可以登陆上去下载游戏软件。比如喜欢玩棋牌游戏的可以下载斗地主、接龙、纸牌、五子棋等游戏，喜欢动作游戏的可以选择空军大战、摩托车赛、坦克战等游戏，喜欢益智游戏的可以玩一玩数字吃豆、挖地雷、变幻线，而喜欢球类游戏的则可以在篮球、足球、台球、网球的天地里大显身手。更重要的是,有了JAVA和无线网络的支持,百宝箱里的游戏很多都是可以联网对战的。而BREW技术则是一种与K-java类似的技术，不过目前主要应用在CDMA 2000 1X网络上，比如联通新时空的神奇宝典功能就是其中的代表，而我们先前介绍过的“姚明篮球”游戏就是一款典型的基于BREW技术的手机游戏。用户可以使用支持BREW的手机很方便地无线下载并运行自己选择的商业应用，联通还和优一百签订合作协议，将BREW手机游戏放在中国联通的BREW平台上，《U100推箱子（2.0）》、《极地营救》、《U100中国麻将》、《U100俄罗斯方块》等游戏都已经通过测试。这类通过无线高速上网功能从网上下载游戏的手机即不像西门子6688i、3118这样需要借助外部设备，随时随地的就可以更换游戏类别，也不像短消息游戏这样画面简单，枯燥无味，可以说是集中了两者之长，可以看成是今后手机游戏的一个重点发展方向。



PDA游戏现状

PDA游戏随着PDA平台在硬件功能上的不断强大，其画面质量和音效已有相当高的水准，可以说已经接近初级PC机的水平，而目前PDA上的操作系统主要集中在微软PPC（POCKET PC 2002）和PALM上，所以支持这两种操作系统的游戏相当多，其中也不乏一些知名游戏厂商的作品。例如SEGA在DC宣布正式停产、渐渐退出家用游戏机的情况下全力转型，它在美国宣布与Synovial合作进军PPC和手机游戏市场。SEGA已规划在无线手机如i-mode手机、j-sky 手机或是Pocket PC PDA上推出Game Gear的游戏。玩家只需为PPC安装上Virtual Game Gear软件就可以在PPC上玩到Game Gear的戏，目前已经包括了音速小子、俄罗斯方块、小精灵等多款游戏，而往后还会有付费下载模式，而Namco及任天堂也表示会跟进SEGA。

其实目前PDA游戏最大的一个特点是PC版本化，很多在PC机上大名鼎鼎的游戏如帝国时代、合金装备、极品飞车等等都被搬到了PDA上，PDA游戏等于就成了PC 游戏的一个缩水版，而且这种风气正越来越成为一种时尚的潮流，这到底是福兮祸兮实在很难判定。

也出了D版？望专家们给抽空给于解释（本人现在用VBA1.1版模拟器）。(辽宁丹东　王伟涛)
说来我也是支持你们很久的，以前一直看《电软》，后来改了口味看《掌机迷》了，因为我是走(转下页)

掌上游戏的未来猜想

掌上游戏的未来情况究竟会怎样，这个问题的难度与哥德巴赫猜想有点一拼。借鉴IT业的相关经验，我们认为掌上游戏的发展必须与当时掌上游戏平台的硬件水平相符合，这种观点从掌上游戏平台硬件发展历史上也有体现。比如在硬件水平较低的黑白屏时代，无论是GB还是手机或是PPC,运行在上面的游戏无一例外都是黑白画面，而且游戏规则也是相当的简单。而当彩屏手机面市以后，手机游戏越来越多的出现了彩色化的倾向。GPRS、CDMA 2000 1X无线网络的出现让掌上游戏实现了多人对战，而K-java和BREW更是让游戏扩展随心所欲。特别是像PDA的硬件水平高速发展的今天，像帝国时代这些以前只是在PC机上才能运行的大型游戏也被移植到PDA上并且从游戏的角度来说几乎不亚于PC机上的效果。这些都是得益于掌上游戏硬件平台的发展，也带动了掌上游戏水平的升级换代。



虽然我们无法准确预测几年后掌上游戏业到底是什么样的，但我们可以根据目前掌上游戏硬件平台的技术和硬件水平来推测今后一段时间内掌上游戏的发展态势，也许不是百分之百准确，但大致可以描述出一个未来的轮廓。

1、 单一类型的掌上游戏硬件平台将会消亡。

从目前掌上游戏平台的类型上看，主要有专业的掌机系列，以GB产品为代表；移动类设备，以各类型的手机为代表；便携类设备，主要是指各类硬件水平较强的PDA产品。这三类平台构成了当今掌上游戏平台的架构，但这三类平台相互之间并不兼容，独立性强，每个平台都有自己的特点和优势，当然也有自身难以克服的劣势。比如手机类平台，其上面的游戏大多为简单的益智类游戏、竞猜类游戏，这跟手机的外观设计和自身硬件性能相关，是无法克服的。而像专业的掌机系列，所以游戏效果和操纵都不错，但它仅仅是一个游戏机，不能当作其它用途，使用的领域狭窄，这些都是困扰掌上游戏平台发展方向的瓶颈。不过从目前的情况看，很可能这种局面会在不久后被打破，取而代之的是拥有PDA一样强大的硬件性能，却又集中了掌机的良好操纵性，还能像手机一样通话的超级游戏终端。虽说现在像任天堂正在开发具有手机功能的GBA产品，但我们认为最有可能成功的还是诺基亚的N-GAGE。

诺基亚N-Gage是一款创新的移动游戏手机，众多业内人士都认为其将开创一个新的娱乐消费市场，因为无论是手机发烧友还是GBA发烧友都已经开始急切盼望它的上市。从目前得到的消息，诺基亚N-Gage拥有几款重量级游戏，比如Eidos公司发行的以劳拉·克罗弗特为主角的TOMB RAIDER,而且还能支持先进的无线网络游戏，允许玩家在移动网络上指导、编辑和分享他们自己的电影游戏场景。另外，Gameloft公司发行的Tom Clancy's Splinter CellTM游戏则是诺基亚N-Gage采用的另一枚“重型炸弹”,两个玩家可以通过合作的方式一起加入这个游戏，以应对特殊情况。Gameloft



发行的激动人心的游戏还包括Tom Clancy's Ghost Recon, Rayman 3 and Marcel Desailly Pro Soccer。诺基亚也将扮演游戏发行商的角色，开发诺基亚N-Gage品牌游戏，以充实日益丰富的游戏产品供应。值得关注的是，一个诺基亚在线战争游戏"PATHYWAY TO GLORY"预计将于2004年春季发布。这款游戏手机及其游戏（通过MMC游戏卡单独销售）将于2003年十月初在五大洲批量上市。除约20款游戏产品在此假期销售季节同时上市外，热门新游戏产品也将定期发布。



另外，像英国TTPCOM推出的"B'ngo" GSM游戏手机，它的尺寸比GBA和N-Gage都要来得小一些，但是从外形设计上能感到强烈的游戏机风格。左侧是圆形的方向操纵键，右侧是10个电话数字按键，数字按键上面是A、B两个游戏专用按键。手机的一侧各有L、R健，从按键的排列来看,非常像是GBA。中间是横向彩色液晶屏，液晶屏的大小和分辨率均比GBA小一些。不过比起同样的产品N-Gage使用的纵型液晶屏来说，更适合游戏用途。左侧是内藏扬声器、右侧内藏话筒，但在表面上看不出来。手机的背面也带有时下流行的数码相机。不过据透露以后也许会推出没有数码相机的版本。B' ngo使用MMC卡作为存储介质，而游戏的获得将通过有偿下载的方式。

游戏主机新秀的美国Tapwave公司也将推出一款以Palm平台制作的新型便携式游戏机"Helix"，从近期的消息看这款PDA便携式游戏主机将正式命名为"Zodiac"，并预定10月推出上市，其中内存为32M byte型号的机组定价299美金，128M byte型号的机组定价399美金。Zodiac主要族群将锁定15岁～35岁的年龄层，至于最主要的玩家族群则预估将会以20～30岁这个年龄层为主。在这款新主机中，预定将搭载Palm OS 5.2版的操作系统，并拥有记事本、行事历等功能。虽然如此，但这台"Zodiac"基本上还是被定义为一款便携式掌上游戏机来设计制作,因此除了Joy Stick摇杆之外，还有320×480像素的彩色液晶屏幕。而透过蓝牙技术的无线传输,还可以让多位玩家一同参与游戏同乐。目前这款"Zodiac"预定可以游玩的游戏包括PDA版的"绝冬城之夜（Neverwinter Nights）"、"毁灭战士2（Doom II）"等游戏。

像诺基亚N-Gage、B'ngo、Zodiac的出现，可以说宣告了单一类型的掌上游戏硬件平台的死亡，而具有综合功能的掌上游戏平台才是今后的一个发展方向。

2、无线交互模式的掌上游戏会大行其道。

无线游戏按使用区域大小来说可区隔为局域无线游戏和广域无线游戏。前者的连接方式主要是红外线、蓝牙这类短距离的连接方式，多用在两、三名用户间的互连。后者就要用到GPRS、CDMA 2000 1X这类网络的高速无线数据传输功能了,而如果进入3G时代,比现在更快的数据传输速度会让游戏的互动性更丰富,一些在目前网络传输水平上无法实现的功能到时都将变成现实。

无线游戏是一种独特的游戏方式，它不需要特定硬件的支持，用户无需购买"游戏设备"以实现游戏服务。这种直接的实现方式使得游戏用户可以接入更加丰富的游戏内容，同时，也吸引了那些从来就没有考虑过购买或者使用游戏专用终端的用户。基于蓝牙技术和移动网络的网络游戏前景最为看好，也为游戏开发商带来了创新机遇,特别是任天堂"Game Boy"系列游戏成功的市场经验对无线游戏开发商来说无疑是一个有力的鼓舞。分析任天堂的产品，Game Boy只是提供了便携式的游戏控制平台，玩家要在这个平台上实现游戏功能必须另外购买不同的游戏软件插卡。Game Boy可以实现多用户游戏，不过前提必须是一相同的游戏插卡、相同的地方，这样，不同的游戏终端就可以通过电缆线连接起来实现连机游戏。但如果机子版本不同，连机游戏将难以实现。而无线游戏刚好在游戏的互动性和多用户操作性具备更加优越的性能。用户可以通过无线终端自由接入各种游戏，并且可以同时实现与全球成千上万的移动用户实现游戏连接—无论他们在使用什么手机、什么网络、什么语言。

如果把无线游戏的这些特色与数亿的移动用

闲话不多说，每次回信都是我的建议、看法希望贵刊能接受，在这期还算不错，值得骄傲的是你们做出的《逆判2》的攻略很不错，偶很喜欢。但也有不足，很希望多加几页数，看的还不爽，加价也可以，（转下页）

户潜力结合起来，不难看出光明的前景所在，而强大的游戏互连功能也是Game Boy所远不能比拟的。

而且，现在K-java、BREW这些跨平台的技术也已经比较成熟了，只要平台本身能将高速无线数据传输功能及这些技术相结合，那么跨平台无线游戏下载将成为今后游戏业的一大特点。例如NAMCO就宣布将与德国、西班牙、英国等欧洲国家的手机业界相关大厂就手机游戏内容下载事业进行新的合作，并提供“小精灵”等i Appli游戏让玩家下载游玩。其中在德国方面，预定将以到2004年3月底为止4万名会员，西班牙3万名下载会员，英国7万名下载会员为目标来进行。而透过这次的合作，NAMCO计划将以16个国家1亿7000万人为目标来展开手机下载事业，至于成效如何玩家不妨就拭目以待吧。

市场细分导致游戏复杂程度两极分化，硬件水平PC化

相对于整个手机产品市场而言，游戏手机是手机中的游戏机；而相对于以任天堂为首的专业游戏机市场来说，游戏手机则又可以称为游戏机中的手机，而这种市场细分在今后可能会更加明显，具体的表现就是普通的手机平台上还是有一些最简单的益智类游戏供玩家消遣，当然这些玩家都不是狂热的游戏迷，只是偶尔玩玩。而针对专业的游戏迷，会有像N-gage、B'ngo、Zodiac这样的产品来应付，算是属于专业市场的设备吧，而像现在流行的单一功能产品的产品定位不明确可能都会被市场淘汰。

另外，而针对专业的游戏迷的掌上游戏平台硬件水平可能会趋于PC化，这里用索尼最新款的NX80V为例，其处理器从Intel PXA250（XScale）200MHz升级为PXA263 200MHz，接近于台式机基本的主频频率，而且现在还有的PDA产品采用了400MHz的CPU，从目前台式机上G MHz的发展趋势看，像这种便携式的游戏控制平台主频上G MHz只是时间问题。

除此之外，掌上游戏平台的显示3D化进程也在加紧，这也是在向PC机靠拢。比如像“N-Gage”就具备了3D运算功能，而众多PDA产品的3D功能也是出色。不过，掌机方面任天堂GBA向来以2D功能取胜，虽然可以透过软件程序模拟运算3D，但相较起来还是吃亏不少。鉴于GBA在3D运算方面实在吃亏，日本游戏业界也流传一则未确定消息，传闻任天堂将通过游戏卡匣加装3D芯片的方式让GBA也能处理3D运算。其实早在10年前任天堂就这么作过了，当时超级任天堂第一款3D游戏“星战火狐”，就是透过卡匣加装3D晶片“Super FX”的方式，让超级任天堂也能处理3D多边形。不过我们推测，在今后的掌上游戏平台的发展中，3D加速肯定会变得非常的普遍。

游戏周边设备将会更发达

一个主导产业必须要有相应的辅助产业来配合，像GB系列产品就带动了其周边设备厂商的发展,如GBA专用的外接电池、对战连线、各种兼容性的卡带，甚至有像DigitalAct这样的厂商宣布针对GBA将开发一款“CamPhone Advance”，只要利用这周边套件，玩家便可以拿GBA来当TV电话使用。而在这项套件之中，预定将包括小型CCD Camera及麦克风等，玩家只要将之接上游戏主机便可以打电话便互相在屏幕中看到彼此的动画呈现,而在使用的线路方面目前预定为一般的电话线路,在开启电源后使用者只要依照画面指示便可以打电话。目前这项任天堂授权商品预定12月发售,定价预估约13000日元左右。

另外，目前还有一款处于研发阶段、外接于GBA对战线连接孔的无线通讯装置，能让GBA以无线资料传输的方式，传递GBA－GBA的游戏信息，甚至未来还可能以红外线或无线蓝芽通讯方式，让GBA能与手机、PDA、电脑连线进行资料传输，看来是个颇为有趣的周边喔。

对于所有的游戏平台而言——“游戏才决定一切”，玩家从游戏中得到的身心愉悦都是其它活动无法给予的。我们无法预知未来的掌上游戏及平台究竟会变成什么样的？但我们可以一步一步地感知其发展的进程，也许未来的掌上游戏技巧会作为一项课程被正式列入学校的教学课目中，也许……

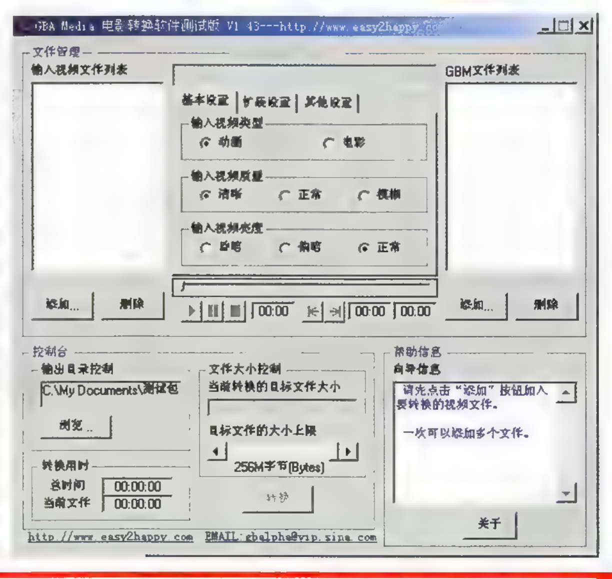
GBAMedia 测试报告

左盼又盼终于见识到GBA Media的实力了。在上期曾经对这个工具进行过介绍，本来以为9月中旬就可以上市的东西，好像因为模具问题拖延了一个月，但是这次大家在见到本文以后应该就能在游戏店的柜台中看到这个产品了。

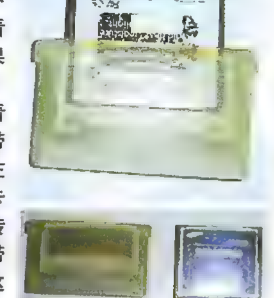
好了,那么我们就开始吧。首先声明一下，由于测试的时候成品尚未出厂，因此这次测试的是预先制作的2块没有加任何保密措施的内部测试卡。那么首先我们先从软件开始看。

软件上回一开始是使用的一个还很简陋的、毛病很多的软件，这回使用的是最新的1.43版本了（下载地址：http://gbalpha.vip.sina.com/MovieMaker143.exe）。软件解决了以往WIN98、ME使用不能的问题，同时这次转换软件还实现了中文名称的支持。软件包在安装的过程中除了拥有一套完成的MOV转换软件，同时还拥有一个MP3转换软件。顺便说一句，由于CF卡的容量增大,可选择的立体声音质在转换后接上音响已经很难和MP3听出差别了,因为采样率已经和MP3基本一致了。安装以后运行转换软件,大家可以看到软件和原先的GBalpha Walkman软件十分相似，操作界面简单明了。左上为添加视频文件,目前支持AVI、MOV、WMV、ASF、DAT。这些文件格式应该就是我们平时最常见的了（不要说还有rm和rmvb，这个我知道，现在先卖个关子，留到后面说)。

在中间的位置就是关于影片的设置调节了，中间的扩展设置中有两种压缩格式,分别是正常压缩和快速压缩。快速压缩就是在转换的时候使用的压缩速度和影片播放同步，128MB可以收纳40分钟左右的影片；正常压缩是在转换的时候使用视频播放2-3倍的速度进行，效果要高过快速压缩，128MB可以容纳60分钟左右的影片（另外电影和动画转换后的容量不同，相同时间的电影生成的文件要大于转换动画生成的容量）。对于视频效果的调节这里做的不是很完美，在调节的时候不能方便地看到转换后时间的输出效果，这点比较麻烦。在后面的其他设置中是选择电影画面输出比例和音效的。在输出比例选择的时候如果影片以上面比例缩小到GBA画面大小时有富余的画面时，转换时会自动裁减；如果小于时会使用黑色填充（不过有些如果这样会把字幕去掉,下一版本中预计增加无视原片比例直接缩小成240*160的画面比例）。在音频转换方面目前只有3种选择的压缩比率，不过能增加原片音量的设置很不错。右面GBM列表，这里添加转换好的文件，可以预先观看转换后的文件。最后要说的就是转换影片容量的调节：当选择影片容量小于转换后影片的容量时，软件会自动将影片分割成两部分甚至更多，小卡也不用担心。

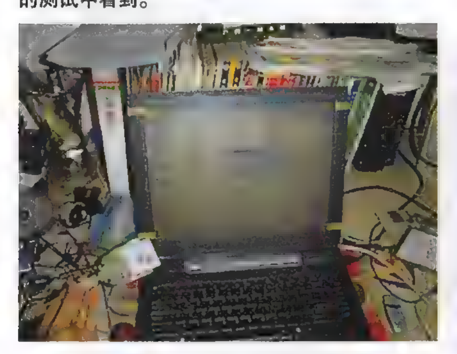


在《掌》VOL.1刚推出的时候，我买了一本，突然眼前一亮，挺棒的。不过是VOL.1肯定会有些不足之处，接着终于等到了VOL.2完美！可是VOL.3是让我失望，不过我还是毅然地买了VOL.4，总体还不错，(转下页)



软件部分已经介绍完了，下面让我们来看看实际的使用效果吧。首先是卡带：

大家可以看到这个就是卡带的样子，一个左面的是插了CF卡的样子,右面是转接卡带和CF卡带分开的样子。这块卡就是测试品中的一块，另外一块是黑色的，大家可以在下面的测试中看到。



首先把转换好的影片先拷贝的CF卡中，不然GBA是无法演示的啊。这个给人最大的感觉就是爽！一次放那么多完整的动画甚至电影，普通烧录卡望尘莫及啊。



这个就是使用画面了，目录画面很漂亮，为了大家看得更清楚，右面这张就是在GBA中的目录选择画面的图片了。从左到右分别是：视频、音频、文本、配置、说明。目前直接浏览图片的功能还没有实现，不过直接看文本已经可行了，直接拷贝到CF卡中即可，MP3就更不用多说了。



这个就是另一个卡带了，全黑色的，以下画面就是在GBASP上实际播放的效果了。



这个大家都知道是什么吧，和上面那个一样，是《名侦探柯南》的动画，大家对画面质量还满意吧。



这两张是本人的最爱《机动战士高达SEED》的画面，画面效果还可以，这个是使用快速压缩的效果。





这个，红头发的家伙，想起来了吗？当年红遍大江南北的《灌蓝高手》是也，樱木花道又在想入非非了。





这两个广告的片段是来自卡带厂商释放出来的，在他们论坛有下载，前面的一个不太清楚（偶对南方话过敏，听不懂的说），后面这个一看就是百氏可乐的广告了。

对于影片的播放上面图片就是例子，如果大家不相信的话，国庆节以后我会在我的网站(yxjzy.com）放出相应的录像.另外播放的时候已经实现了前进和倒退观看。使用L和R键操作.按一下就前进或倒退5秒，按住就是快进和快退.很方便吧。

还有一个消息，是我昨天刚得到的，就是由于一个网友给开发部提供了一个给media的补丁软件,让微软的media软件借由这个补丁来播放rm和rmvb格式的影片，因此在下一个版本的软件中将出现直接转换rm和rmvb的影片。曾经在论坛中看见过有玩家询问这个，但是有人说除非YIFEI是神才能转换rm和rmvb，但是现在YIFEI已经给大家实现了。rm和rmvb这两个文件上目前网络视频中使用最广泛的，大量动画也是使用这种格式……不说了，大家就没事儿偷着乐吧。

为了让大家更清楚地了解和认识这个软件，以及那个“传奇”人物（这样说不过火吧），就大家关心的一些话题，我通过E-MAIL采访了《逸趣科技》负责宣传和销售的dede。相关问题如下：

——请介绍一下你们的公司和主程序员YIFEI，让我们玩家认识一下，以前经常提到YIFEI的产品，可是很多人都还不是很了解他本人。

YIFEI，1997年毕业于西安交通大学，毕业后一直在一家中外合资公司从事计算机外设和嵌入式系统研发工作。2001年开始在西北工业大学读硕士学位，2003年6月份拿到了西北工业大学硕士学位。在上硕士期间，主要在计算机系从事电子产品开发工作，2002年5月份因个人兴趣开始研究GBA烧录卡产品，提出了以DSP和SDRAM为核心器件，以CF卡为存储媒介的新概念烧录卡产品，经过半年的开发，因为技术上的

什么都没讲，就是“迪斯村”，对于初见此游戏的玩家来说，就算硬着头皮看到了“地下墓地”也不会再下去了。为什么？问得好！你们应对这样的游戏大作评论，如果玩家不觉这游戏好，又怎么可能会去买它，(转下页)

难点和无法解决耗电量等实际问题而暂时放弃该方案。2002年12月份开始研究在GBA上播放音乐的软件，2003年2月份推出GBalpha Walkman软件产品，相比其他音乐播放软件在音质和压缩比上有了显著的提高。2003年4月份开始筹备GBA上播放电影的产品，6月开始研发GBA专用电影算法，8月份试制成功GBA Media样品，实现了播放电影的基本功能，同时组建了西安逸趣科技服务有限责任公司，以实现该产品的商品化。

——请谈谈对于开发这个产品原因，从什么地方得到的灵感呢?

最初涉及GBA相关产品开发领域是准备开发一种外接CF卡的新概念GBA烧录器产品，很遗憾没有开发成功这一产品，当时有一个设想是如果开发成功这个产品，接下来是做一个以DSP为核心器件,外接USB硬盘的电影播放设备。YIFEI随后通过制作GBALPHA WALKMAN软件对GBA的编程有了相当程度的了解，由此想到通过GBA软件来实现播放电影的功能、用CF卡作为外部存储媒体满足容量的要求，也是一个可行的方案，就这样产生了GBA Media的设计思路。

——虽然上期杂志曾经介绍过相关产品了，但是还请你们具体介绍一下现在的成品。

● pc端软件方面

①、压缩模式

这个软件中实际采用了三种不同的压缩模式，一个是 动画－快速模式；一个是动画－正常模式；一个是 电影－正常模式。

动画是指的2维打动画片（比如乱马、柯南等)，根据这类动画片特点设计了两种压缩模式，可以实现快速的转换动画片的目的。电影指各种视频源。他们各自的优点和缺点是（压缩速度在1.5G赛杨电脑上测试）：

1）动画－快速模式：优点压缩速度最快，可以小于播放速度；缺点动态效果不好，运动画面会出现小方块，而且压缩比比较低，128M卡中只能放40分钟左右满屏动画(3：2画面比例)。所以这个模式是想节省转换时间的最佳选择。

2）动画－正常模式：优点动态效果比快速模式明显改善，并且压缩比高不少，128M大约可以放60多分钟的动画片（3：2画面比例）；缺点转换时间略长，大约2－3倍播放时间。

这个模式的图像效果明显好于快速模式，因此如果有时间转换，建议采用这种模式转换动画片。对于不同动画片，压缩比和转换速度都会有差异，一般动作比较少的动画片（如柯南）压缩速度就会比较快且压缩比高些。

3）电影－正常模式：优点基本可以适应各种电影包括MTV。缺点压缩速度较慢，对于比较模糊的视频转换效果不好。

这个模式从压缩比和效果来讲都还不够好，需要进一步改进。但已经可以应用了。算法研究初期主要针对动画片做的，因此对电影的压缩效果一直不太好。将来升级将是重点攻克对象。

所以我个人认为，初期这个产品的强项肯定是动画片，转换速度、压缩比和效果都不错，所以如果主要想在gba上看卡通片，用它最合适不过了。

②可以转换的电影格式

目前我知道的不能支持的有RM格式、midi格式和DVD格式。原因如下：我们的视频转换软件可以兼容的格式需要满足如下两个条件：

1）必须Media Player能够播放这种格式的视频。Media Player不能播放的视频格式我们都无法支持。因为我们的转换程序是基于Windows Directx视频转换驱动开发的，第一前提是必须Media Player能播放的视频才有可能转换。因此如果想支持某种视频格式，Windows系统必须安装有这种视频格式的Direcx视频播放驱动才行,比如要转换Mpeg4的格式的AVI，必须先安装了Mpeg4的DIVX播放驱动后能在Media Player中播放才行。

RM格式由real公司控制，不对外公开格式和驱动，连Media Player都无法播放，所以我们的转换软件无法支持。

2）必须这种视频的播放驱动能够提供标准的视频数据流和声音数据流，我们的转换程序就是通过接收这样的数据流来实现转换的。

midi格式是一种合成音乐，使用专用的硬件合成器播放驱动来播放，不存在像其他的格式播放时产生的声音数据流，因此无法用我们的转换程序转换。

DVD格式也是目前不能与我们的驱动直接连接，暂时不支持，我们将努力解决这个问题。我认为有可能解决，需要一点时间。

从格式支持上，我认为这个软件已经比较强了，目前主要就是要再解决一下DVD格式的兼容问题。

● gba端软件方面：

除了以前文章已经介绍过的部分以外，产品采用图形界面（请参阅附带的图片），初级产品支持gbs的音频文件和gbm的视频文件，以及txt

又怎么可能会去看攻略，又怎么可能再用到《掌机迷》，其实这游戏还可以，你们要对它小小包装，要知道你们是权威，是神。(安徽合肥　丁家强)

的文本文件。

音频方面：支持单曲和多曲的循环播放，曲目的快进倒退等基本功能，支持存档。

视频方面：包括快进倒退等基本功能，同时gbm在播放时是寻找同名的gbs文件同步播放，视频和音频分文件存放，便于用户更改视频文件的对应声音文件，支持存档。

文本方面：支持边听音乐边看书的功能，同时支持存档。

系统方面：支持软件升级，可以通过我们提供的update文件，在硬件条件允许的前提下无限升级。

其余的相关细节功能以及对fc游戏和图片的支持，将在以后通过软件升级实现。（主要是发售时间在即，不大可能做到一步到位，希望广大玩家理解）

——听说现在这个产品的海外版本已经得到了任天堂的认证，请问和国内版有那些地方的不同呢？

主要是语言版本的不同，国内为简体中文版本，海外版本可能有英文、日文和繁体中文三个语言版本，程序的界面也会有区别。海外生产和销售已经授权一家熟悉国外市场的公司全权负责。（海外版的照片暂时无法提供）

——现在新型号的烧录卡都好像很费电的样子，那么现在这个产品到底能够具体的连续播放多长时间呢？

由于产品硬件设计时就考虑到省电的问题，SP充满电可以播放电影7个小时以上，连续播放4、5个电影没有问题。

——关于现在的转换软件你们认为还有那些地方需要改进呢？正式版准备具体的进行哪些调整呢？比如说任意转换影片的任何一个片段……

任意转换影片的任何一个片段的功能已经有了，测试版1.43功能已经比较全面，因此正式版主要是完善这些功能不会再有很大的改动。

——现在测试软件支持正常压缩和快速压缩，请问这两种分别的压缩比率是多少呢？在保持现在状态的情况下画面质量是否还能够再次提高？

快速压缩是128M装40多分钟动画片，转换时间与播放时间相当；正常压缩是128M装60多分钟的动画片或40分钟的电影，而且画质比快速压缩好，动画片转换时间是播放时间的2－3倍，电影要更长些。上面均为满屏播放状态，压缩比率根据影片不同而变动，没有固定的比值。初期试验过128M放90分钟动画的算法，由于转换速度太慢，画质也不理想就暂时放弃了。

——关于日本的那个软件meto支持任意调节压缩比率，而且速度很快，画面效果也很棒，不知道正式版能否超越这个软件呢？

动画片压缩比和播放效果应该不逊色于该软件，正常压缩模式下生成的动画片的压缩比和播放效果均好于该软件。电影效果还不能超越该软件，以后会逐步改进。

——对于目前的零售价格，软件+CF卡转接器总共售价198元是怎么决定的？好像很多玩家都觉得一个软件和一个转接器要这个价钱比较高，毕竟再加上CF卡套装要400左右才能实现看电影功能。

如果玩家已经有了CF卡和CF卡读写器，198元为GBA增加一个电影的功能，应该是不算高，如果为了这一功能再去买CF卡套装就感觉贵了。我们想是这样的，CF卡套装本身是具有移动硬盘功能的，除了配合GBA MEDIA还可以用来当作一般的存储媒介使用，也是越来越流行、越通用的一种存储媒介，数码相机、MP3及其PDA上都有很多用CF卡作为外部存储媒介的产品。

所以如果你在其他的方面也能用到CF卡套装，购买GBA MEDIA就只是又多了一个用处，如果你买CF卡套装实在没有什么其他用途，那就再多考虑考虑吧，或者干脆就用目前的一些电影播放软件在烧录卡上看电影也是一个选择。

——听说以后还会考虑出一款兼容游戏的卡，不知道是否是真的，打算什么时候动手开发？

目前还没有计划。

——再问一下以后还将准备带给玩家什么样的惊喜呢？比如让GBA外挂CD-ROM的“家伙”有否列入日程呢？

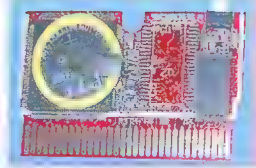
是一个开发方向，但目前还没有计划，将GBA Media推出去后再考虑这个问题。

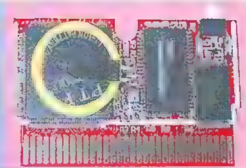
——最后给你们一个建议，能否考虑一下把接CF卡的转接器做成一个向GBA（SP）背后弯曲90度的卡带，让插入的CF卡和GBA（SP）的背面贴在一起，这样只是增加了一些主机的厚度，而不会让主机因为使用这个产品而多出很大一块，另外好像容易对CF卡造成损坏。照上面那样的话起码可以考虑把使用该周边的GBA（SP）可以轻易放入口袋当MP3使用。

这样的一个U型产品，我们也会有担心U型外壳的转接处有可能比CF卡还会不结实易断。如果想便携，可能还是考虑用其他更小的媒介，比如SD卡，MMC卡等更好。如果市场确实有需求，我们也会考虑做。

世界上没有完美的东西，希望掌机迷开办一个“找×猎手”的栏目，使掌机迷达到完美！（上几期也有些字句错误）。第2、希望开出一点点的地方，出一个玩家交流，把玩家的姓名、地址写上，可以让玩家(转下页)

XG论坛





大家好!又到了每月一次的开奖时间了（呵呵，怎么这么像"大富翁"的台词? ^_^），不过在开奖之前先说一声对不起,因为上一期的稿件没有及时送到木木兄的手上,而导致《兵工厂之XG论坛》赶不上排版而脱节一期,所以大家在上一期看不到XG论坛,甚至有的网友在XG论坛上问掌机迷上的《兵工厂之XG论坛》是不是取消了,其实这点大家可以放心。

本论坛是不会取消的,而且每期照样送出三套XGFlash 2,希望各位把自己的心得或问题在每月的20号之前及时发表到XGFlash的官方论坛(http://www.xgflash2.com/discuz)，三套XG2在等着你!

本期的三位得奖ＸＧ论坛会员分别是"流星雨"/"lvjiaqi"和"LGH2826617"，请这三位得奖者赶快到XG的官方论坛登记领奖，而本期没有中奖的朋友也不用灰心，请各位记住一句话："心诚则灵"，下一期的奖品说不定就有你的份哟。:)

——用2。21B的XG1能存FFTA么？是否需要手工改存档大小为1024？缺省是512的[freemag]

答:没有问题，本人已玩熊组汉化版多时，未做改动[zombie]。

最好就是手动调到1024了要不在游戏中是存不了那三个档的，512的只能存两个[undeadorcs]。

问:我的XG1-256第一次遇到的怪问题 － 最近没有好游戏，烧了个0940-黄金太阳2美版，从开始就输入了一代的续关密码，打过第一个沙漠，向上走，主角被卡在村口，菜单可以调出，主角的脸可以转动，就是不能走。调出前面的记录重来，问题依旧。这时调查菜单，发现1代的主角莫名其妙的在水系没有加入的那个伙伴的位置，这时如果记录，重新调记录开始，队伍里就会有两个一代的主角。

起初，我以为是密码的问题,重新输入别的密码，问题依旧，遂认为是美版的ＢＵＧ，帖子发到TGFCER，大家说没有发现这样的现象，我把记录导出，发现用VBA玩正常！！用VBA在村中记录，把记录导入XG，还是老样子，主角只能在原地做走状，移动不能，我确信是烧进去的程序有问题，重新烧了一次，果然好了！罗嗦了这么多，只是搞不清一个问题：XG烧录游戏，有失败的可能？还是我的XG卡的FLASH出问题了？[林月剑云]



答:俺也碰到过类似问题，烧的是《幻想传说》，只要用消耗性道具就必死机无疑（画面混乱，吱吱发怪声），再重烧一次就没问题了 [华山风不平]

这是烧录时候没有烧好，硬件是没有问题的，只有当这个现象频繁出现，你再怀疑硬件吧。[superman]

问:在下想问一句，XG1能PALY火焰文章的封印之剑吗?[游戏爱我]

答:当然可以,这是我用XG烧录的第一个游戏 :) [irwindws]

——极品改造。我在卡带外面贴装了两个铜电极，怎样好看就怎样装吧！！分别与记忆电磁的正负级相连，这样可以方便地测电压，另外最重要的是

互相通信交流，在此先谢谢掌机迷的各位编辑了，祝她越办越好，成为最成功的一本书刊。(山东烟台　刘俊良)

可以不拆卡用三节充电电磁串联（刚好3.6v）来充电，效果比插烧录器上来的好!可以百分百充满哦！方便得不得了!不过,只建议过了保修和diyer改装！改装后的卡真叫无敌阿！不用担心因为电压不足而掉档了![bluelite]

答:感觉一般，有点累赘的设计，为了看起来比较正规，你最好为你的3节充电电池找个电池盒，电池盒有个卡子更好,可以卡在GBA正上方那两个洞里，越弄越麻烦啊，呵呵![guoshijie]



——关于存档备份问题。本人使用的是XG2LITE128M，买来后烧了个《新约圣剑传说》并在卡上有存档，之后通过烧录器将卡上的存档备份到了电脑上（我选用的格式是 *.SAV存档格式），我在电脑上用模拟器玩新《约圣剑传说》并读取这个存档，发现存档不起作用，也就是不能使用备份的存档，望各位高手指教并帮我解决这个问题~[guoshijie]

答:你的记录文件放好了吗?是和ROM放在同一个文件夹并且名称相同了吗?[undeadorcs]

是啊，文件名是不能改的。[vincent8848]

哦，原来如此，我好像改了存档文件名的，回去试试先~~谢谢 [guoshijie]

——现在论坛上的最新版的XG2M一个问题？经过我多次的实验发现好像现在论坛上最新的XG2M（就是XG2 LITE用的那个驱动）的98驱动安装不能？2000好像可以装，但98怎么也装不上，系统提示说没找到该驱动，但我检查文件夹里的文件是完好的！这是怎么回事呢?我的系统有问题？可我的系统是格式化后新装的喔。前一段时间我下载又能装？真是奇怪啊?不知大家有没有遇到过?希望有高人出来指点迷津。[undeadorcs]

答:关于这个问题！我也问过啊！哈哈！其实很简单！你先下载ＸＧ２．２３，再下载xg1的最新驱动！先释放xg2的驱动！再释放xg1的驱动！会提示要覆盖文件！你选是！然后你再装xg2的驱动！怎么样！是不是可以装了啊~！ [hughkitty]

不管使用XG1和XG2都使用XG1的驱动程序进行安装,成功后使用该版本的烧录程序进行烧录. [irwindws]

——我用XG1用了半年多了，一直很好！但昨天我在学校里玩KOF EX2（盗卡）后，再插入XG烧录卡，只见开机画面下边的那一列“任天堂”英文很花乱！当然卡的内容没有读得出来！于是我拔出来后吹吹烧录卡！再插回SP中还是同样发现这种情况！无论试多少次也一样！但到了晚上，我再插入烧录卡后，开机画面正常回来!我玩了一阵子！关机，再开机,正常！但拔了卡出来后，再插回去又出现了刚才那样的问题!我试了试别的卡带，一切正常!想必不是机子的问题！请有关的朋友回答我一下！我试过拆开卡带用棉棒清除烧录卡的污迹！但也是效果不明显。[116193749]

答:你把棉棒沾湿一点点，是一点点哦，太多可能会出现……

再擦擦看，等里面干透后再试试 [undeadorcs]

应该是KOF卡带把金手指搞脏了,导致主机和烧录卡的接触不好. [superman]

——我是XG1-128,刚刚重装的XP,XG1M和2M都装不上啊。点了安装驱动的按钮，再点确定就出现“未知错误，错误代码00000000”的提示。照《掌机迷》的提示在设备管理器里删除XG-WRITER，还要删除系统INF里的XGWRITER.XXX的文件，可我找半天也找不到，我是个电脑白痴，如今很是苦恼啊，放那么多ROMS玩不了...残念！在此求各位帮帮我啊！ [onizukalee]

答:在搜索里输入“XG”把找到的所有的系统文件都删掉再重装一次驱动就好了。[undeadorcs]

在XP下面出现这个错误提示是显示上的小虫子,请忽略这个警告，实际上你的驱动已经安装成功了. [superman]

——请问在哪里能够下载GBA上的魂斗罗啊？？？还有！我用XG2烧的FC游戏怎么玩不了呢？？一按A键就死机了！什么也没有！就是停在那里啊！！

就拿光盘来说吧，那演示影像很是无聊，即缺乏实用性和观赏性，跟《电击收藏》和《电新》比起来差远了，我和朋友研究了十分钟，他即习得“静坐用手撑头睡大觉”的独门招式。不过，当中的(转下页)

这是怎么回事啊？？？请大虾们帮帮忙啊！！！[g155wd]

答:XG2的目前驱动不支持合卡烧录的FC游戏,请烧录成单卡,就可以正常玩FC游戏了。[superman]

——最近买了XG2128MB,正品!!!!使用发现,耗电量巨大!!!!!原本2节电池(最便宜的!!)能用2-3小时,现在40-50分钟了!!请教各位达人，你们用的是什么充电电池?能用多久？[superdream]

答:用三洋1850毫安的，可以玩到5小时，最好配原装充电器。[vincent8848]

——关于不识卡的解决,我的是win98，xg 2.21，xg128m，每次把卡插进去，程序显示无卡这时不要把卡拔下，伤卡，其实只要把驱动关了，再运行，就能正常识别了。[kajidzz]

答:哦~~~这样啊，如果有效的话那楼主就是公德无量了，我要好好的爱护我的烧录卡J [undeadorcs]

——问:使用XG时出现的情况！不知道大家有没有碰到过~我烧录一些游戏时(像《忍者》、《街霸3》)，烧录正常。然后入卡开机,正常出现游戏菜单。可是用A键选择那些游戏时，却出现黑屏而无法进入的现象~但如果用B键选择，则重新出现开机画面（就是出现GAME BOY字样）后正常进入游戏~这是什么原因？也想告诉大家如果碰到有游戏烧录了玩不了,可以尝试用B键来进入~ [terryfly]

答:是这样的,A键是使用普通的游戏模式开机,对应绝大多数的游戏;而B键是使用特殊的游戏模式开机,对应一些比较特殊的游戏,如果有哪一个游戏不能玩,试试B键吧。[superman]

——本人研究成果 – XG存档与VBA存档的问题：1、首先用EZ2.06把XG里面游戏的存档文件**.sav（**为游戏名字）备份到电脑里面。

2、打开VBA（GBA的模拟器），按File选择Import中的Battery file再打开刚才备份到电脑里面的**.sav，之后游戏会自动重新启动,这样就成功了。如果游戏不可以自动重新启动，就需要自己手动把游戏重新启动。如果还是不行的话，就是VBA版本的问题，本人强烈推荐使用1.0A这个版本。3、如果想把VBA的存档用在XG里面的话，在游戏中用VBA正常记录（不是F1记录），再把存档文件**.sav拷进XG里。（注意：XG里的这个游戏存档大小必须是512K，如果不是的话，那么把游戏重新拷到XG里面，再把游戏存档大小调整到512K大小就行了。）[LGH2826617]

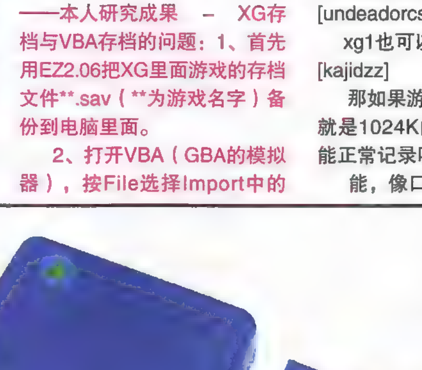
答:好像现在的XG2M_2。23也能支援VBA的存档了，至于XG1我没有所以不知道．你说的是游戏一定要是512K的存档大小还是用手动改上去的？[undeadorcs]

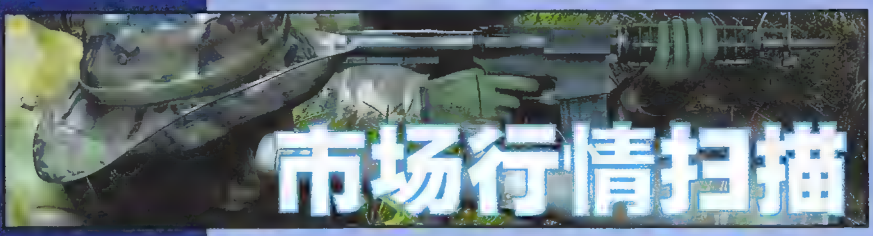
xg1也可以！步骤和2一样。[kajidzz]

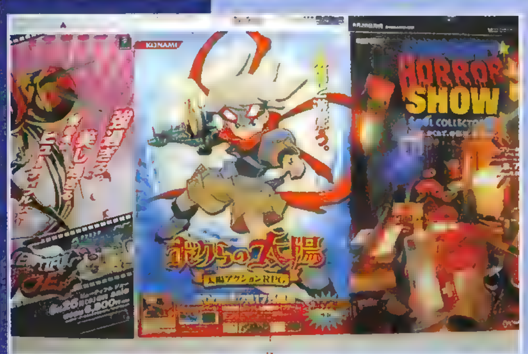
那如果游戏本来的存档文件就是1024K的呢？手动调了还能正常记录吗？[undeadorcs]

能，像口袋妖怪的1024K来说，手动调为512K，不过你最好在它下面再烧一个游戏，把这个游戏的存档也手动调为512K，这是因为口袋妖怪的存档会覆盖下面的游戏存档，以保持存档大小不变，所以这个游戏最好是FC ROM、音乐。如果你玩这个游戏时不小心存了档，也不用害怕，因为它不会影响口袋妖怪的存档。这样一来，XG1的用户也能用收改器和VBA把GAME中的数据收改了，想把机战中的金钱收改为999999了,再拷进XG中，金钱用完了再拷进VBA中再收改。

另外：本人强烈推荐VBA1.0a这个版本,因为某些版本对部分游戏存档的写入不支持(如1.4版）,但VBA1.0a这个版本我会没有遇到部分游戏存档的写入不支持的案子。[LGH2826617]







本月主机方面的亮点就是粉红和天蓝色GBA SP的上市，各大电玩店的柜台也将它们摆到了显眼位置,而玩家们也完全被这两种新的颜色所吸引，不过想把这两款机型请回家的话就得花比普通SP多几十元的代价，不过想来能入手如此拉风的SP，也非常值得！目前重庆和广州的主机行情普遍走低，SP普通型号760~800元，粉红和天蓝大概820元就可买到，我想送这两种颜色的SP去讨好MM肯定百分百见效哟。



这个月烧卡器方面有一个比较醒目的新闻就是9月3日发布的EZ-Flash 2 PowerStar（简称EZ2PS），EZ2在第二代烧卡器中还算是比较省电了，然而玩家们还是不满，厂家也在不懈地努力让烧卡器更加省电，而现在新出的EZ-Flash 2 PowerStar就是为了解决烧卡器电力问题而推出的，EZ2PS在功能上和EZ2一模一样，但是却采用了新型的节能CPLD芯片，工作逻辑电路也更加精简，厂家宣称EZ2PS的工作电流下降了50%，使用时间延长达60%，这不能不让人欣慰不已，GBA FANS出门带上GBA和EZ2PS就能更长时间地享受游戏乐趣了，同时EZ2PS和EZ2的价钱都为750元，两者的写卡器和软件通用，但是它们使用的驱动程序不相同,大家在下载安装前请先看清驱动所对应的卡带版本。至于包装,从图片上我们可以看出,EZ2PS在外包装盒上有红色星型贴纸,写有PowerStar字样,而在卡带上也有PowerStar字样,读者在购买时请留意。就云云看来，两个版本的EZ2应该有这些差别，EZ2虽然耗电量较EZ2PS大些，



但为了让《掌机迷》成为世界第一，在下还要提一点建议：例如S · RPG游戏的攻略，应改为小说攻略，因为这样更有看头.怀旧系列应以GB的精典游戏为主，如《风来之西林》等。如果把这两点改了，我想《掌机迷》真的会成为世界销售量最多的关于掌机的杂志。(北京 孙宇)

但稳定性一定要好些，而EZ2PS比EZ2就好在省电这个方面，稳定性肯定要差些,要不然二者的定价为何没有差异呢?

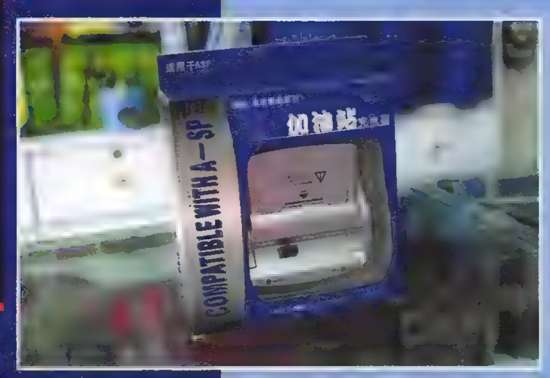
上期给大家介绍了GBALINK推出的新版本GBALINK烧卡器，而本月EDIY工作室为了庆祝GBALink诞生一周年，特别推出纪念版金属＋彩盒包装，看上去特别漂亮,而包装内的烧卡器也是用的新版蓝色烧卡器,对GBALINK有感情的朋友可以考虑入手这一纪念版。另外就是GBALINK新推出了ZIP系列的最小容量64M卡带。虽然卡带容量只有64M，但是它具备ZIP系列卡带的所有特点，通过软件升级后还可支持软复位、密码保护、金手指、合卡等功能，而在压缩方面它支持16M以下容量的ROM的压缩，GBALIN官方网站将该型号烧录卡定为118元，与同系列的128M和256M的卡带相比，更具有价格低廉的优势，特别适合那些经济不太宽裕又想体验烧卡器的朋友。

上期截稿后得到消息，目前在市场上出现的所谓“太极鲨”廉价烧卡器，实际上是大陆出名的游戏周边厂商新





对《掌机迷》抱以掌声。现在的杂志真是越办越出色了。当然，也不能骄傲啊！就拿本期杂志来说，尤以特别策划“银河史记”最为出众。至少有一点，让我这个以不玩此类游戏的玩家，在看了此文后，有了一种想玩一把的冲动。而在攻略的登载上也是目前玩得最多的GBA游戏。(辽宁大连 沈炜)





惠福所产“灵锐卡”在台湾的销售名称，也不知道通过什么渠道被人大量销回了大陆，云云强烈反对大家图便宜去买类似的烧卡器，因为我们知道烧录卡存在一个游戏兼容的问题,像EZFLASH等国内厂商都经常地更新自己烧录卡的软件，所以才能在用户中赢得良好的口碑，而上面提到的那种烧卡器在软件升级的问题上很成问题，如果以后出了某个游戏卡带不能兼容您找谁去？所以说大家尽量去买售后服务好的产品，毕竟一款烧卡器要伴随我们很长的时间，如果特别在意价钱，那我推荐您还是买新惠福出的灵锐卡，因为这是内销的产品，所以厂家会及时更新软件，大家就没有后顾之忧了。

配件

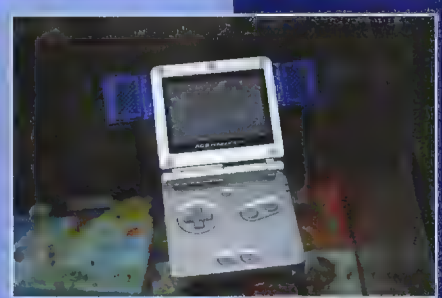
最近发现一款国内厂商开发的GBA用记忆棒，该产品专门为解决GBA卡带内置电池容易掉记录以及玩家之间交换游戏记录而开发，如图所示，此记忆棒就像我们平日所用的迷你型U盘一样小巧，而且还拥有多彩的颜色，目前产品具有以下几个功能：

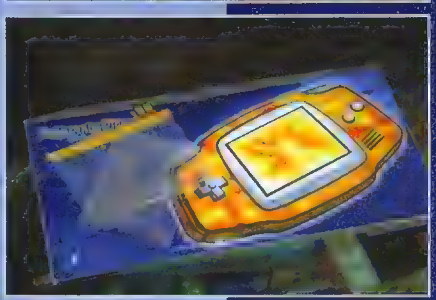


我是贵刊的一个巨热心的读者，小人的文章也在VOL.3中刊出过，于是我决定，每期都投稿但造物弄人，我等着盼着的VOL.4中竟没有我文章的影子，稿子和画都没被刊上，让人巨难过了。“是不是邮局出了问题”？我这样安慰自己说，还是我的文章太垃圾？在下有个(转下页)

[1] 自动检测游戏卡带里面的记忆模式和容量; [2] 可以对记忆棒进行备份/写卡/删除/覆盖数据等操作; [3] 两个记忆棒之间对拷; [4] 格式化记忆棒; [5] 对记忆棒的操作完成后,可以马上进入游戏而无需重新开机;[6]记忆棒支持所有的GBA游戏记忆类型和大小,包括32K/64K SRAM, 512Mb/1Mb FLASH, 4Kb/64Kb EEPROM等类型; [7] 支持记忆棒交换功能,两个记忆棒之间的数据可以轻易对拷,方便备份记忆棒和交流记忆棒的内容。

可以看得出来，这是一款对GBA玩家十分有用的东西，以前日本厂商SAMMY为配合《RPG制造》专门发售过一款备份周边，也是用于备份GBA记录，不过该周边不但体积庞大，而且需要外接电源，最不爽的是它支持的游戏不多，兼容性不好，而国产的这款备份工具可谓“价格便宜量又足”！目前该产品规格为4M，价格在40元左右。





国庆的时候，云云到市场上去收集了一些GBA/GBASP的周边的信息，拍了很多照片，在本期就来一个图片大展示，让大家都来看看目前比较热门的一些周边，在此感谢重庆铭涛电玩游戏专卖店以及云云的朋友雨中之蚊对云云的帮助（以上产品图片都由雨中之纹拍摄于重庆铭涛电玩游戏专卖店）！

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net
QQ：229279861
文 / 窗外不归的云

解决这个问题的方法：希望编辑部可以申请一个会员QQ，然后建立一个“我的群”就叫“掌机迷聚乐部”或叫“编辑部资寻处”怎么样？把每个巨热心参与投稿的掌机迷都加进来，大家可以相互交流，也可以知道自己的文章或画为什么没被选上，不是很好吗？望考虑。(哈尔滨 王维佳)

模拟汉化站

Meteo专用码率计算软件CalcMeteo升级版V1.01发布

上期为大家介绍了最强的GBA格式电影制作软件Meteo，该软件受到读者朋友的好评，而EDIY工作室为其制作的配套码率计算软件CalcMeteo也是非常好用，最近CalcMeteo升级到了V1.01版，该版本软件把电影长度输入方式修改为小时、分钟、秒的方式，不过秒还是可以输入超过60的数字,这样即使你只想用秒来计算也会感到很方便。

掌机模拟器Virtual Jaguar诞生

日前一款叫做Jaguar的模拟器诞生，其名字叫做：Virtual Jaguar，这种掌机应该来说很罕见（至少在国内如此），我可是连听都没听说，我想大家也都不知道吧，不过这个模拟器现在已经可以模拟出游戏来了，从图片上看游戏的画面相当好,可是作者声称目前模拟度还不是很完美，大家感兴趣可以去作者的主页http://potato.emu-france.com/sys/index.php?op=index.php看看。

王者GBA模拟器]VisualBoyAdvance 1.7 beta发布

最好的GBA模拟器VisualBoy Advance发布了最新版1.7 beta，软件的作者Forgotten在主页上并没有对1.7 beta给出太多解释，仅仅是只放出了链接，这个版本修正了Kazooie Grunty's Revenge这游戏在老版本模拟器上运行错误的问题，喜欢追新的朋友可以去下载看看，同时Forgotten还放出了VBA 1.6a的BeOS, MAC OS X的版本，还增添了1.6版的西班牙语版。

FC模拟器FOR GBA"PocketNES" V9.8 发布

如果要问GBA上最好的模拟器，那就非PocketNES莫属，前些天FluBBa刚刚公布了9.7版PocketNES，现在又放出了9.8版，新改进有：

– 优化了 VRAM 的写入
– 修正了当使用PogoNES 使用时菜单的错误
– 修正了"黑线"的问题

PCE Advance v4.8

GBA上的PCE模拟器PCE Advance v4.8推出，新版修正了闪烁/丢失精灵图像，新增加了菜单，怀旧的朋友抓紧时间去下载吧。

《超级机器人大战D》超强游戏工具包

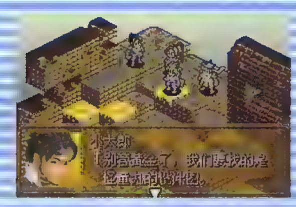
网友健哥为广大机战迷造福,制作了一个《超级机器人大战D》的游戏工具包，使用这个工具包可以查看机战D的流程攻略，修改教学，图鉴资料以及CHT修改文件等。

《鬼武者AGVANCE战略版》简体中文汉化版发布

熊组的第三部GBA汉化作品--《鬼武者AGVANCE战略版》汉化版于8月28日正式完成,该汉化计划从8月2日开始到8月28日结束，仅用了26天时间，创造了熊组汉化速度的新记录，一个月不到的时间完成一部作品，听起来真是不可思议，作为掌机迷的我们可真得感谢熊组的成员们，而此次游戏的翻译人数也创造了熊组的新记录，达到了四人，其中有翻译过FFTA的AYAHR和CHDU，同时还有两个熊组的新人--HOUHOU以及酒井林加入汉化，而这次的汉化版



就在我痛苦的时候，我发现了《掌机迷》，虽然包装不是太精美，但还说的过去，内容也是一级棒，赠品也很好，10元，也很物超所值。简直是一本圣书。在内容上它真的是没的说，如果要问我想看什么的话，(转下页)



在发布之前由熊组的内部成员以及一些热心网友经过了严格的测试，熊组声明不会再出现像FFTA汉化版发布时那样存在BUG问题，所以希望喜欢该游戏的朋友别再犹豫，尽快下载哟。

PS：熊组在原汉化版的基础上，制作了《鬼武者ADVANCE战略版》中文简繁强化版，新版本增加了简繁体自由切换功能，用配套的工具选择此ROM，然后选择你想要的字体，按转换即可达成简繁体的转换（注：此工具只适用于鬼武者ADVANCE中文简繁强化版ROM，对以前的汉化版或原日版，不起作用）。另外，此版修正了上一版中的两处小BUG：主角的头上有闪动残像的问题；破岩之斧+1的注释没有翻译的问题。

—— 汉化组成员 ——

程序破解：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、CHDU、HOUHOU、酒井林

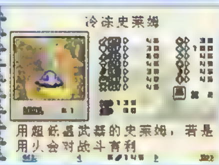
LOGO制作：小嘿嘿

《光明之魂2-中文版》正式发布

前面介绍了《鬼武者ADVANE战略版》的汉化版,下面再介绍一个和鬼武者有得一拼的汉化作品,这就是在国内玩家中拥有相当高人气的《光明之魂2》中文版，该汉化版由PGCG（掌机之王汉化小组）于2003年9月25日独立制作完成并于10月1日凌晨4时发布，喜爱此游戏的玩家可以下载了。说起《光明之魂》，云云可是特别地喜欢，想起和朋友联机光明1并肩闯关练级，不免又是一阵热血沸腾，而二代则是SEGA近期唯一进入金殿堂的作品，不愧为少有的ARPG大作,而在情节上则延续了《光明之魂1》，玩了前作的朋友可千万别错过二代哟，PGCG此次完美地将其汉化，汉化度可以算上100%了，小组里每一个人都值得我们敬佩，感谢……据说全球通的眼睛肿了整整一个星期，仍然坚持到了最后；而翻译黑武士则是一个人独立完成了近190k的文本，然后紧接着准备10月份的国考；测试BRPGK为了测试每个道具名称一个晚上没有睡觉，第二天一大早就飞往悉尼了，2400多个名词……在使用中，受游戏本身的限制存在有一个BUG：游戏中在出现对话的时候容易出现花屏的现象，但还未发现会引起死机或中断的现象。为了避免此类现象的发生，请在出现对话剧情的时候按动键盘不要太快,等提示按键后再按键。PGCG将用半个月的时间对游戏中的BUG收集整理，并推出修改的第二版，日后将不会再次修改。欢迎热心玩家访问PGCG论坛（www.17game8.com）反馈BUG报告。此次发布的汉化版压缩包里附送了VBA1.5版对应《光明之魂2》皮肤一个。









《新约·圣剑传说》简体测试版补丁发布

在新约未发布之前，诸多论坛里就在讨论它的汉化问题，而当其正式发布后，竟然出现了几个小组汉化项目撞车的情况，而最后则由勇者组、狼组、天使组共同汉化，目前放出的汉化补丁是v0.1，剧情99.9％字面翻译，但是因为文本是四个人分工的，所以暂时未经修饰和润色，未翻译部分：专有名词(未定）、片头演示、菜单、道具、武器名称及其说明等。由于这个汉化补丁公开发布,而且没有经过加密，所以D商一定会拿去做D卡,如果在片头的标题发现“汉化测试版”的字样，就请大家注意了。





我真的不好开口，如今的游戏这么多，许多玩家和玩家的口味也不一样，萝卜白菜各有所爱嘛！我说的和大家不一样这会使风林很为难的，反正《掌机迷》出什么我看什么。（天津 那闻超）

勇者组：http://www.chinaemu.cn/zhuanti/crom/
狼组：http://www.chinaemu.net/zhuanti/lvwu/index.html
天使组：http://emu.joyie.com/host/angelteam/

《真女神转生》汉化版发布

此汉化版来自狼组和STAGE1论坛的联合作品，云云对它可没多大兴趣，嘿嘿，不会玩……以下是发布者的说明：这次发布的是第一版，因为赶在国庆发布所以还有问题存在，不过应该不会有影响游戏的情况了。以后会随时发布新版，记录和目前的通用，不用担心。剧情、对话、魔法特技、道具等都已经汉化，唯一还未汉化的是[映像馆]的内容。此外恶魔名字虽然已经全部汉化，在邪教之馆合体时候的恶魔名字是乱码，不过不影响合体。下一版会解决这个问题。因为现在还没经过完全测试，请大家发现问题以后回帖报告。(会有BUG报告专用贴)最好附上截图和说明。会在下一版解决。谢谢合作。

PS：10月4日晚汉化组更新汉化版本，目前为1.32版，新版解决了合体时候的乱码和种族的紊乱，还修正了其他一些小bug。

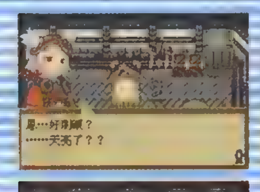
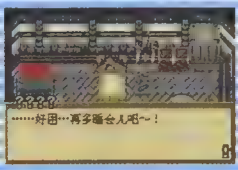
—— 工作人员表 ——

翻译人员(STAGE1女神转生板块)：monkeyking、ryusei、amaterasu、mhideo、哈斯特

程序破解：狼组

其他相关：女神转生论坛
狼组论坛

《SUMMON NIGHT》汉化最新进展


以前为大家介绍了《SUMMON NIGHT》的汉化情况，现在游戏又有了新的进展，艾迪最近解决了一个重大的技术问题，破解了SN的指针表，据说这是一种不太常见的指针表，这样汉化速度又能得到加快了，不过他的翻译kavana在翻译了部分文本后却突然消失在网络里，这又将使得汉化进度延缓，读者对目前的汉化版有什么意见比如对字体有什么看法希望大家到艾迪的工作室转转：http://noir.nease.net。

献给女友的《Konami哇哇赛车》汉化版



发现了一个有趣的赛车游戏汉化版，就是《Konami哇哇赛车》，这个游戏我曾经玩过，虽然有模仿MARIO赛车的痕迹，但是倒也自有特点，适合小孩子或者MM玩，而汉化者麻团是这样说的："这是我汉化的第一款游戏，Konima的YY赛车，用来练练手，其实最主要的是因为这是我女友最喜欢玩的一款游戏，我就把他汉化了献给我的女友。由于没有翻译，整个游戏我都是独立地完成，有些地方还没有汉化（不知道意思），游戏的字库很怪，除了两个很规则的字库（用于开始时输入名字16*16，和在游戏中显示名字8*8），剩下还有5，6个字库（每个大约30多字）。"目前该汉化版的总体完成度大概80%，不过由于技术的原因，作者不准备将其继续下去，不久后他会开始新游戏的研究。



请风林兄转告云云同志，下次介绍行情时，请多提一些对主机优劣的辨识方法，如果只是劝告大家"最近最好不要入手GBA"是不是有点空了，像我这样受《PG》感染而想去购机的人来说甚是痛苦，(转下页)

《RPG制造》做出的《倚天屠龙记GBA中文版》

网友maximscy用GBA游戏RPG工具花了两个月的时间制作了《倚天屠龙记GBA中文版》，现在地图完成，城镇概况完成，全部剧情完成，总完成程度100%，这么一个浩大的工程，全部由maximscy一个人完成，可用了不少精力，咱么来看看他的制作历程吧：

9.19号所有剧情完结，调试结束，增加隐藏内容，制作结束！

9.18号剧情全部完成，调试中！

9.17号少林寺屠狮会剧情完结！

9.15号灵蛇岛剧情完结！

9.05号大都和万安寺的剧情搞定了！

8.31号把部分地图对话改了改。变动不大。

8.25号把赵敏假冒明教袭武当山的剧情做完了,字母改了一改。

8.22号剧情增加到"昆仑山下殷六残"，"绿柳山庄赵女欺"，"先诛少林后灭武当"的少林篇。

8.20号把8.19的难度调低了点，但是六大门派的对战难度是不会变的，乾坤大挪移要多用。

8.19测试了,剧情发展到高潮光明顶张无忌力战六大门派。

8.15测试中，剧情发展到光明顶乾坤大挪移习得。

8.11号测试中，剧情发展到光明顶密道。

8.7号测试中,剧情发展到光明顶一线峡会师。

8.3号测试，改了很多中文字幕，保持原作剧情。

请大家注意了，在玩游戏时，如果发现有错别字什么的，可不要找maximscy哟，因为有些汉字在日文里面没有，所以只好用同音字代替了，而本游戏必须先使用《RPG制造》才可玩，使用方法：[模拟器]先运行RPG工具，然后导入电池记忆，就可以了。[烧录卡]烧入GBA游戏RPG工具，然后烧入电池记忆。

短消息

●《电梯大战》繁体汉化版发布：MDACELL以前制作了《电梯大战》的简体中文汉化版，而现在他加入了天使汉化组，于是小组就发布了《电梯大战》繁体汉化版。云云再次向大家推荐这个怀旧的游戏。

●《Elemix》百分之五汉化版:网友Bladewang在论坛发布了编号为0861的游戏《Elemix》百分之五汉化版，这是他的第一个汉化作品，只汉化了各种菜单选项的一部分，剧情部分由于他现在的精力有限没办法完成汉化，所以他会尽量把菜单全部汉化。

●《爆转陀螺2002青龙之章》中文版发布：飞云模拟网发布了完成度为60%的《爆转陀螺2002青龙之章》中文版，游戏中一些指令和地图上的说明都已翻译。比赛中的解说、圣兽的名字和一些小组的对话没有翻译，但并不影响游戏的进行。

●《口袋弹珠》汉化完整版即将放出：由TGB汉化工作室以及口袋吧还有SHIKEYU前辈合作汉化的《口袋弹珠》目前进展顺利，SHIKEYU已经将游戏破解，图鉴说明以及怪兽名字等都已经翻译，相信完整汉化版放出的日子已经不远了。

●《棋魂》汉化开始：目前汉化者尤希已经汉化了前面部分的对话，以后他打算只汉化里面的围棋规则说明，因为他汉化此游戏的目的主要在于希望更多人学习围棋，而游戏流程看漫画就已经可以知道。

●《奇奇怪界》繁体汉化版发布：又是天使汉化组！这次他们为了庆祝国庆节以及新的游戏汉化联盟的成立，为我们带来了《奇奇怪界》的繁体汉化版。

●《侦探学园Q》汉化体验版发布：CGP的新人SODY汉化了侦探学园，目前的汉化进度为30%，同时CGP的论坛里也在开展会员参与的（侦探学园Q全中文计划之）DDS课堂问题大搜集活动，感兴趣的朋友可以去看看（http://www.cgpteam.com/）。

●《妹妹公主》汉化版进度：此游戏是一款和心跳类似的恋爱游戏，目前ROM已经破解，最新进度为20%，可怜（游戏中的人名）剧情已经汉化完成。

本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net QQ：229279861

长江后浪推前浪

新款GBA读书软件图书仔评测



一直以来，在GBA上看书都是其扩展功能中的重点，很多玩家都对在GBA上看小说痴迷不已,而之前此类软件中的王者无疑非SHIKEYI前辈的“READBOY”莫属,从其采用付费注册的方式可略见其受欢迎的程度。随着GBA开发为国内广大编程爱好者所了解，网络上出现了越来越多的GBA用工具软件，而读书软件自然也有很多,本次掌机迷评测室就为大家带来了一款能够媲美READOY的读书软件也就是上期本刊采访过的“混沌星辰”小组所开发的“图书仔”！

软件介绍

上面已经提到了，本软件是由国内新锐GBA开发小组“混沌小组”所制作，可以将文本文件、HTML文件、图片转换成能在GBA用的ROM,使GBA成为一个掌上阅读器看图。软件采用仿WindowsXP界面，美观大方，用户还可以自定义界面颜色，以及设置文本界面的背景(支持图片后加入该功能)。而且图书仔是一款免费的软件，任何人都可以到混沌星辰的主页去下载使用！目前软件的最新版本为1.35版，不过软件的正式版的使用权已经被某烧卡器厂商购买，还好1.35版已经够强大，我们用它就已经能满足需求。

—— 软件特点 ——

1、ROM制作支持目录功能　2、界面采用XP风格　3、文字阴影　4、自定义颜色　5、24个标签　6、标签显示文件名称和进度　7、自动存档　8、快速存档　9、支持GBK大字符集　10、支持HTML文件写入　11、支持各种格式图片文件写入　12、图片支持缩放幻灯片等功能

软件界面

从两个方面来说软件的界面，首先就是PC端的图书仔ROM制作软件，只能用朴素来形容,如图,软件一共提供了四个按钮，分别是“主程序”(GBA端用软件GoodBookAdvance.GBA所在路径),“文件夹”(需要转换的图书/图片文件所在路径),“保存为”（ROM制作好后保存的路径），“生成GBA ROM”。

虽然PC端的软件界面很朴素，但是当我们把制作好的ROM烧到卡里用GBA打开时就会惊奇地发现其界面之豪华！完全仿WINDOWS XP的风格让人顿时备感亲切，无论是界面，还是图标，或者是按钮,都做得特别好看！用起来第一感觉非常好，同时由于文字的颜色可以调整，而且还可以设置字体的阴影，所以可以搭配成很多种效果！



图书仔是一款相当优秀的软件，它使用简单，操作方便，功能丰富，而且1.35版还免费，云云觉得它是目前的GBA用看书软件中最好用最实用的一款，没有用过的朋友赶紧去下载一个来试试，而且据开发者说以后的新版会加入SKIN功能以及对GIF的真正支持和HTML的完整支持，强吧？

软件使用

一、制作ROM

首先，我们到混沌星辰的主页http://hdxchome.yeah.net把1.35版图书仔下载下来,解压会有一个名为“GoodBookAdvance.exe”的可执行文件，双击之，然后点击“主程序”选择“图书仔”的主程序，一般情况下如果你没有将软件转移到其他地方请使用默认设置；接着点击“文件夹”选择要转换的文件所在文件夹，由于图书仔不支持添加单独的文件，所以大家可以把需要转换的东西都放到一个文件夹内，不过图书仔也有一个向READBOY学习而来的功能就是支持子目录，不过感觉图书仔不能像READBOY一样可以随意地添加文件这点很不方便。

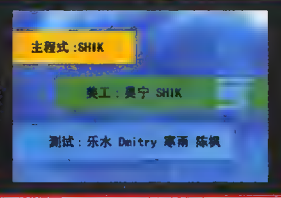
文件选好了还需要设置ROM保存的位置,点击“保存为”选择好ROM的存放位置。

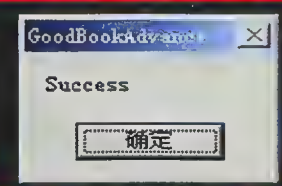
一切稳妥后就点击“生成GBA ROM”来转换文件生成ROM吧，,在转换的过程中,我们可以看到软件的下方会有进度提示,十分直观。

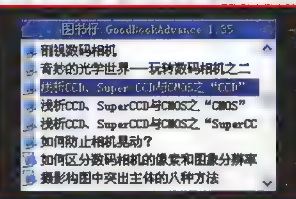
ROM制作完后软件会弹出提示框，接下来我们就可以把ROM烧进卡里或者用模拟器打开了。

二、使用ROM

ROM加载成功后,首先出现的是“混沌星辰”小组的LOGO，然后会出现软件的制作者以及软件的开机画面，之后就会进入文件的列表，按上下键选中文件，然后按“A”键就会进入阅读界面，图书仔的操作方法和READBOY有些相似，但是也因为加了一些READBOY所没有的功能而新增了操作指令，如果没有好好地研究一番我想大家都很难把图书仔用好。







功能详解/测试

一、转换HTML页面

图书仔虽然宣称HTML文件写入，但实际上也和READBOY一样只是进行文本转换，像格式，图片，表格等都会丢失，所以这个功能比较适合转换一些文字较多的页面。

二、子目录支持

由于目录功能比较实用，所以READBOY才将其作为卖点之一，图书仔也实现了多目录功能，虽然不及READBOY可以自建目录以及随意添加文件方便，但是对于广大玩家来说能在免费的基础上享用此功能，也是难能可贵的了。

三、文字阴影

也许有朋友在使用图书仔时会觉得文本的显示效果比以往所出现的GBA读书软件都好，为什么呢?原来图书仔有一个自定义文本阴影的功能，在阅读图书时可以按“SELECT”进入文本选项进行“文本前景色”，“文本阴影色”，“文本背景”色的调整，读者可以按照个人的喜好调整各种颜色。

四、24个存档记录

图书仔又一大特色就是拥有超多的存档，24个的存档应该有所有人用了吧，即使你制作了一个金庸小说全集也不会担心存档空间不够,而且图书仔还提供了一相当人性化的功能就是“杀档”也就是删除记录。

五、图片浏览

和READBOY一样，图书仔不只可以阅读文本文件，也提供了对图片文件的支持，目前支持*.bmp;*.dib;*.gif;*.jpg;*.wmf;*.emf;*.ico;*.cur等图片（不过图片在GBA上全部为静态图片，GIF和CUR只能取第一帧），而且其独创了图片放缩的功能，可以在GBA上实现图片的放大缩小（浏览图片时按“A”即放大，按“B”即缩小），虽然因为在制作ROM时图片源文件已经压缩了，所以图片在放大后效果不是很好，但是这点功能确实很实用。在看图时可以按“SELECT”进入“图片选项”调整“图片背景色”，还可以选择将图片缩放到“合适/适宽/适高/原始”，“调整大小”为“全部/仅放大/仅缩小”，设置幻灯片方向为“向前/向后”以及调整幻灯片的延迟。

六、自动读档

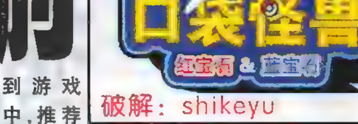
图书仔提供了自动读档的功能，在任何情况下直接关机，下次开机都会恢复到关机时的状态，而如果要跳过自动读档则可以在开机时按R。

文 / 窗外不归的云

混沌星辰： 网站网址 http://hdxchome.yeah.net 论坛网址 http://hdxcgame.yeah.net
软件热线 QQ：56186222

偏不给你删

vol.1



大家步入小康，手中紧握SP，当然少不了要去买几盘GBA卡带来玩啦！作为中国人,要玩就玩中文版的游戏，什么鸟英文、日文,我们都不要，只要中文游戏。

此时，有位网友就问我——

网友："那GBA的中文游戏怎么来?D商汉化的？"

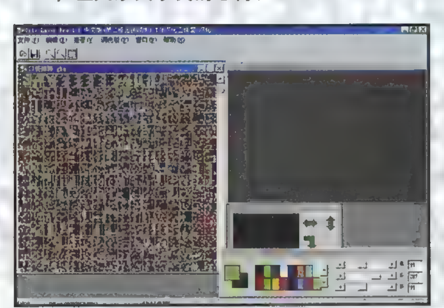
yeyezai："NO！你说的不全面！目前市面上的GBA中文版游戏，D商汉化的不过就四五款，其余的都是由各游戏汉化小组汉化的游戏。"

网友："那我怎么知道哪些游戏是D商汉化的，哪些是汉化小组汉化的呢？"

yeyezai："除非你了解，否则不知道哪些游戏是D商汉化，哪些是汉化小组汉化的，因为D商已经用工具把汉化小组在游戏中添加的intro[注释1]删除了！让玩家无法辨别真假。"

网友："那为什么不做一个不能被D商删除的intro呢？"

yeyezai："说到正题上了，下面就是我为游戏添加intro的心得，一个无法使用工具删除的intro，让大家共享我的心得！"



一、准备：

要为GBA游戏添加一个无法用工具删除的intro，大家就必需有下面的东东哦！

1、电脑一台（少了它，什么事都别谈了）。

2、GBA ROM 一个（它是我们添加intro的对象，怎么能少呢！）。

3、GBA模拟器一份（测试是否已经把intro添加到游戏中，推荐使用VBA）。

4、240*160 的 bmp 位图图片一张（没有它,我们把什么添加到GBA游戏中呢？）。

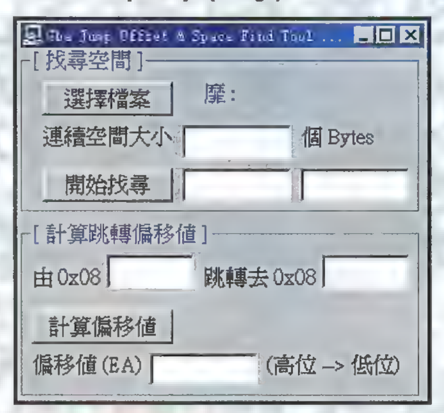
5、16进制编辑器一份（修改一些数据。可以使用Hex Workshop或UltraEdit）。

6、Tile Layer Pro(简称TLP[注释2]) {002.gif}。

7、Insert Picture To GBA Rom Opening（简称IPTGRO[注释3]）{003.gif}。

8、Gba Jump Offset &Space Find Tool(简称GbaOffset [注释4]) {004.gif}。

9、Remove the non-required space（简称RemoveTool[注释5]）{005.gif}。



二、添加目的及预备知识：

添加目的：启动游戏后就显示我们的LOGO {001.gif }，按下任意键后再进入游戏，否则无法进入。

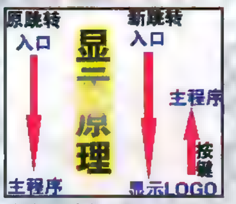
预备知识：这个比较难理解，我尽可能写得简单些。

添加图片的原理：GBA ROM 开头处一般都是2E 00 00 EA {006.gif},这条 ARM[注释6] 模式的无条件跳转指令,反汇编后就是 EA00002E b 0x800002E(EA是操作码 b),EA00002E就是跳转到0+8+4*2E=C0h [注释7],然后从C0h处开始运行游戏。

1.我觉得字体太小，看了很不舒服，希望可以换成16开的书册；2.还有GBA周边一栏中，标出的价钱大部分是日元，希望能换算成人民币；3.还有一点就是，这里面有些攻略，在电软上，都已经公布过，就显得重复了(罗华宾)

IPTGRO就是修改2E 00 00 EA，让它转到显示我们的LOGO的地址，一旦按下任意键后就跳回C0h处开始运行游戏。{007.gif}

三、添加我们的LOGO：



这个方法对于任何的GBA游戏都行得通，所以我就以《口袋弹珠》为例，为大家讲解：

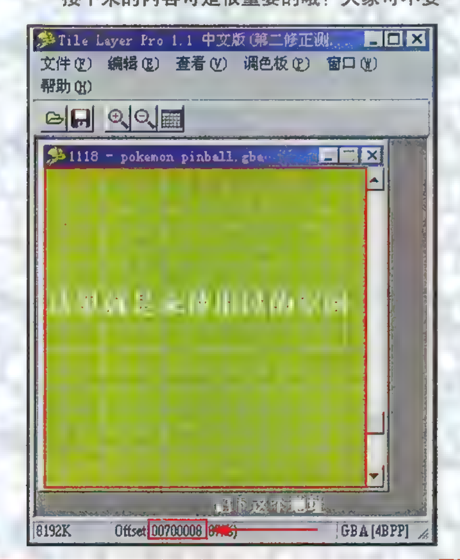
1、我们先找出未使用的空间，用来存放我们的LOGO及一些数据。一般在ROM的最后面找，那里有许多未使用的空间哦！{008.gif}如图，记下我们找到的空白空间的地址：700008h。

2、接下来，我们就用IPTGRO将我们的LOGO加入游戏中吧！第一步，载入一张240*160的bmp位图图片；第二步，选择一个GBA ROM；第三步，输入我们刚才找到的地址——700008第四步，选择“Press Key Dectet”（按任意键继续）[注释8]第五步，完成上面的选择后,就“开始”吧！

不过就几秒，IPTGRO就完成了LOGO的添加，并给出以下信息：{010.gif}[注释9]

记下红框内的信息，下面修改时我们会用到这些东东。

接下来的内容可是很重要的哦！大家可不要走开，我们下期见！



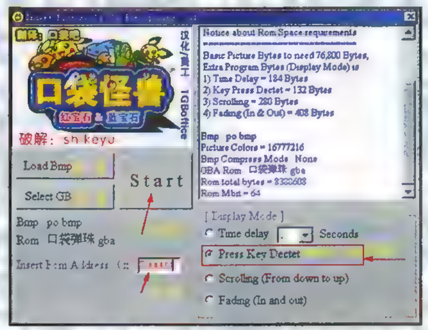
[注释1]：intro为introduce的简写，意思是：介绍，介绍个人/小组信息。

[注释2]：TLP是一个处理不同游戏机机种图片格式的程序，是汉化必不可少的工具之一。

[注释3]：为 GBA ROM 添加 intro 的工具（天使组出品，建议使用 v1.2版）。

[注释4]：查看连续空间及偏移量计算的工具（天使组出品）。

[注释5]：一个除去 ROM中多余的空间及Intro 的工具，减少ROM所占的空间，让烧录卡写下更多的游戏，有烧卡机的朋友必备的工具哦。我们用它来检验是否能除去我们的 intro。



[注释6]：ARM为GBA的CPU芯片，具体信息，请到官方网站http://www.arm.com 取得信息。

[注释7]：向下跳转的公式为：0+8+4*XX=16进制，XX表示尖括号内的数据EA<00002E>

[注释8]：第一项：延迟N秒钟后继续游戏；第二项：按任意键继续；第三项：从下滚到上；第四项：淡出淡入

[注释9]：

FileHead Address：程序入口

Source Target Address：原跳转地址（HEX）

Picture Address：新加的图片地址

Program Address：显示LOGO程序地址（记下)

Last Jump Address：最后跳转地址（记下）

Source Jump Offset：原跳转地址

Offset_1 FileHead->Program Offset：入口->程序偏移（记下）

Offset_2 Last->Source Offset：最后跳转地址->源地址（记下）

注：以上工具均可在汉化情报站、天使汉化组、TGB汉化工作室、汉化新世纪上找到。

文/TGB汉化工作室 yeyezai



口袋红宝石、蓝宝石篇

——怎样钓鱼，为何我总是显示鱼儿逃走了？

当鱼儿咬钩时，看到如图所示的字眼就立刻按A键，不需要着急，要有耐性,每当出现被鱼咬的文字时就按A,按一次就可，然后就等下一次。低级钓竿按一下就可,中级钓竿要按一至三下,高级钓竿要按三至五下。千万不可以多按,否则鱼儿就逃走了。



ps：用模拟器的朋友只要把状态栏的第二项功能options的第一项调为0即可百钓百中。

——跳跃车和加速车有什么区别,如何正确使用？

主要区别在于特殊场合下的作用不同。

跳跃车：只要在原地上按B键就能不断的跳动，主要用于砖桥上行驶，砖桥在主角哪个方向就按哪个方向的键，要和B键一起用，要多按几下才可；此外，山坡上的楼梯也需要用跳跃车才能从山下返回山上。

加速车：一开始走动比较慢,随着加速越来越快。主要用于在那些烂地板，远远加速冲过去，要会灵活转弯和冲刺才可通过，不然要掉下到下一层,徒劳无功。这种地形主要分布在黑暗洞里和通关后空之柱上,还有的就是在那些烂泥路斜坡,只能用加速冲上去。

——我不知道如何得到游戏中珍贵的精灵？

游戏中有一些精灵要通过特殊的方法才能得到，尤其是那些整个游戏只有一只的精灵,在这里列举一些特殊捕捉法:

No. 133、135：先在沙漠里沙漠化石二选一（一个游戏只能得到一只），把它拿到金水市天力公司二楼进门后下面的博士，交给他，出大厦后再回去即可拿孵化出来的精灵。

No. 180：在128水路上钓(去四大天王的那条水路），几率不高。

No. 190：通关后在道谷市最左上角的屋子里拿（即是拿潜水的那屋子）。

No. 187：流星瀑布最洞底里地方的陆地上,多走一会儿就会遇到(最高级的是35级的)。

No. 196、197：两只水都的捕捉方法红蓝版本是一样的，都是在通关后看到电视的报道,在任何有水的区域（包括内河和海洋）遇到一只,另一只则是在南岛,需满足一定的条件才能到达。区别在于红宝石版水面上遇到的是蓝水都，南岛上遇到的是红水都，蓝宝石版则相反。

No. 198、199：游戏限定的两只神兽，在与敌人的争战中随着剧情的发展而遇到。每个版本各只有一只，红宝石版遇到的是No.198，蓝宝石版遇到的是No.199。

No. 200：通关后在南方小村右上角天空之柱最顶峰，(70级，劝大家练高级一点才去,买1200

贵刊的“封神榜”挺有特色的，都是些高手的心得，给我们许多启示，我觉得你们还可以添一版块，专门用来推荐介绍一些新游戏，百来字左右就行，一页纸可以推荐四、五个游戏，(转下页)

的超力怪兽球捉，还要把它打至红血状态，最好带一些有催眠和麻痹、冰冻的精灵去,到最后把它催眠、冰冻或麻痹了再捉）需要用高速自行车才能到达那里。

No. 44毒蜂：队员中带五个,即留一空位，让42钻地虫进化为43，就会多了它出来。

此外，以下精灵需要通讯交换才能得到,如果你玩模拟器,可以让它在图鉴中出现,方法是：

No. 75精灵怪力：出流星瀑布后的那个人手上有，要不断地向他挑战才会出现，可看训练师列表反复挑战。

No. 59隆隆岩：火山口一山男（楼梯旁）手上有，要不断地向他挑战才会出现，可看训练师列表反复挑战。

No. 41胡地：PM坟场下边过了水路的草地尽头的那小孩有，要不断地向他挑战才会出现,可看训练师列表反复挑战。

——为什么我进不到野生精灵保护区(即大家常说的狩猎区)?

因为你没有拿到四方糖果盒。没有糖果盒则无法在狩猎区引诱精灵,所以看门的小姐是不会让你进入的。糖果盒在卡拿市的选美中心,找柜台的小姐拿。



——为什么游戏中有的地方全部是雾，看不清方向?

这是游戏与模拟器之间的bug，出现在雾山、火系道场和海底等场景，只要关闭模拟器的雾化效果(即sfx分层功能，具体操作为在模拟器上按option>video>disable SFX)就可以解决。

——日文版、英文版、中文版之间可以通讯吗?

日文版、英文版及其相互之间都可以，中文版无论是和中文版还是和日文、英文版都不能通讯交换或者通讯对战，因为翻译存在的bug会导致中途死机无法继续进行。

——秘密基地的家具在哪里买?

主要购买地点为——①盆景：104路的花店里买（由天元市出森林后能看到）；②摆设品：卡依市海边上边菜市场最左下角；③造屋材料：卡依市海边上边菜市场最右上角的摊位；④家私:日川市最右下角的那屋子（左边卖桌子,右边卖凳子）；⑤地毯、壁画、摆设品：阿田市购物大厦5楼；⑥摆设品：银叶市游戏中心；⑦摆设品：流星瀑布前的那间屋子(先在哈吉镇精灵中心问电脑旁的女孩，然后去瀑布，说完话后回去那屋子即可问那女孩拿);⑧帐篷：忍者屋里打到最后即可拿；⑨用探知器一路上探，有少数地方能拿到有用家具；⑩玻璃：在左上角哈吉镇左边的屋子里用火山灰换(在有灰的草地上跑,累积一定的步数）。

——秘密基地在哪里?

如图，共有三种形式，对准小洞用招式机器43打开。



——探知器（寻宝机）怎么用?

把它登录后启动，然后在随便一些地方用，当主角望向哪个方向时就表示有隐藏物件在那个方向，先别急着按A键,因为范围还没完全确定,再在另一方向用,同上,多按几次即可确定位置。然后按A键可以得到隐藏物品。

ps：通常隐藏物件在一些被草包围的空格子或石头，或狭小的地方的尽头，最特别的是那些没草没石头的地方也可能有,要一路上多注意，梦幻传票也是这样取得的。

——偷窃的招式机器是哪个？有哪些精灵可以自己学会?

偷窃技能用招式机器46学习。能自己学得偷窃的精灵有:

No.10（45）
No.11（52）
No.20（37）
No.145(通过心之鳞片回忆)

备注：No.是精灵的编号，括号内的是学得的级数。

——进化石哪里有卖?

进化石没得买，除了在冒险途中取得之外，

还可以用碎片换，只要到第7关GYM的镇的右面游水，会发现一间屋，进去和男人谈话就行：

- みどりのかけら(换叶之石)
- あかいかけら（换火之石）
- あおいかけら（换水之石）
- きいろいかけら(换雷之石）

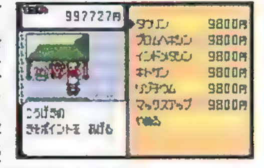
此外，精灵身上也有碎片：

- みどりのかけら（换叶之石）No.179石斑
- あかいかけら（换火之石）No.180太阳珊瑚
- あおいかけら（换水之石）No.176贝壳
- きいろいかけら（换雷之石）No.181灯笼鱼

努力用偷窃技能偷取吧！

——怎样快速增加精灵的亲密度?

增加亲密度的方法有4种：



● 如图，到莱市场买五种不同的兴奋剂给精灵吃，直至到不吃为止；● 一直带在身上，经常参加战斗，受伤,进入特殊状态立即用药、到PC医治等都可以；● 用增加亲密度的怪兽球（就是扔出去会有一圈红心）抓怪兽；● 卡依市精灵会馆上方MM给你的“安闲铃”,让怪兽带着！！

——看看洞涨潮、退潮的时间?

涨潮：9am–3pm、9pm–3am

退潮：3pm–9pm、3am–9am

——心之鳞片有什么用途，在哪里得到?

心之鳞片可以使精灵回忆起以前学得（升级后被新的招式替代了）的招式。16个心之鳞片取得方法：

NO.01 カイナシテイ市沙滩上老人的旁边
NO.02 キンセツシテイ镇右边沙滩上的石头
NO.03 カイナシテイ市沙滩上阳伞的底下
NO.04 ムロタウン镇上方的沙滩上
NO.05 115道路上部的沙滩上
NO.06 104道路的沙滩上
NO.07 105水路下部的一块小沙滩上
NO.08 109水路一对情侣的前面
NO.09 ミナモシテイ市右边海滩的石头
NO.10 124水路的海底
NO.11 126水路的海底
NO.12 124水路的海底
NO.13 127水路的海底
NO.14 128水路的水面的浅滩上
NO.15 128水路的水面的浅滩上（第十四格的右下方）
NO.16 128水路的水面的浅滩上（第十五格的左下方）

——遗迹怎进去，如何捉三圣兽(No.193～195)?

捕捉步骤：124号或126号水道潜水，在有水草区遇敌。捕捉No.179（几率低），使用高级钓竿在任何海面钓到小鲸鱼（No.99），培养进化至No.100，然后把它们带在身上，从132号水道出发，沿着海流滑向134号水道。在一个被海流包围的区域潜水。(这里很难到达,尽量走海道中间）。在水底发现奇怪符号的地方浮上水面。走到洞内最前方的符号处，朝左或右一步，对着符号墙壁挖洞（技能28）。让No.179处在队伍第一位，No.100处在队伍最后一位，再调查最前方的符号，就会打开一个洞。进入后一阵地震，好像远方什么东西被打开。这时就可以返回地面，到3个地方抓三圣兽。

No.193：沙漠南方，一个被六块大石围住的地方开了一个洞穴，进入。走到符号正前方，右行2步，再后行2步，使用密技04怪力后出现洞口,便可进入捕捉。

No.194：105号水道左边，同样六块大石围住的地方，保持原地不动大约2分钟(现实时间，耐心等待)洞口就会打开。

No.195：120号道路西南方向（需穿过高大的草丛），在同样的地方调查符号，进入后在洞中央使用飞天后洞门打开。

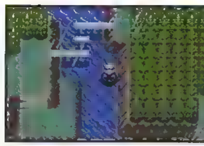
——技能28如果不慎丢了怎么办，在哪还有?

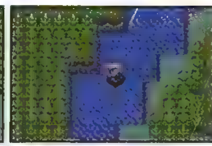
TM28在游戏中只有1个，没得买，可以抓No.42，养到46级左右就能学会钻地技能（学到前别进化）。

——问：No.140丑鱼很难钓，有什么办法能够容易些?

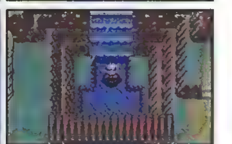
丑鱼是随机分布在整条河流上的某一个点的，每次启动游戏后该点的位置都会变化，所以理论上说只要你把整条河所有的点都钓一遍就一定能遇到（啊，别打我，我还有话要说）。其实，几率比较大的钓点有六个，钓点是根据流行语（ID NUMBER）而改变的，一定要依照对的钓点钓，否则就很难钓到，另外必需要晴天才能钓到，建议使用低级鱼杆，因为速度较快，不花时间。下图是钓点的位置：

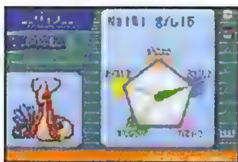
结果了。朋友们，也许您没体验过，你最心爱的一样物品被毁掉的那种感觉，那是说不出来的痛，那天晚上我抱着“GAMEBOY的尸体“整整哭了一夜，我伤心地昏了过去，我想也许我会为我的第一个(转下页)







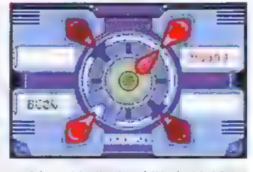




——No.140丑鱼怎样进化成No.141美丽龙?

当丑鱼的美丽度满时升一级即可进化为美丽龙，提升美丽度的方法是让丑鱼吃增加美丽度的糖果(建议用No.27果实做）。

——那么如何制作糖果?



到选美场玩摇糖的游戏，可以和游戏中的人物玩，也可以联机和朋友一起玩。当指针指到主角名字（红色地方）的瞬间按一下A键，越准确则做出的糖果的质量越高。

——补充PP（技能点数）药哪里有卖？如何提升pp的最大值?

游戏中买不到，你可以捉No.34和No.127，到路尼市PC上方的屋和那两个狩猎者量度大小，大的话他会给你PP药; 另外，No.06果实也能把其中一招的PP＋10，快种吧！提升pp最大值的道具是ポイントアシブ（point up），但非常珍贵，只能拾到！

——星星碎片和大小珍珠有什么用途?

没有特别的用途，只能用来卖钱，具体包括如下道具:

- ちいさなキノコ：普通的蘑菇，可以卖出
- おおきなキノコ：珍贵的蘑菇，可以卖高价
- しんじゅ：普通的珍珠，可以卖出
- おおきなしんじゅ：珍贵的珍珠，可以卖高价
- ほしのすな：可以卖较高价
- ほしのかけら：可以卖高价
- きんのたま：可以卖高价
- ハートのウロコ：可以卖高价

——游戏中的秘传机（HM）从何得到？为什么有的秘传机无法使用?

密传机及其得到的地点为：

密传01	砍树	カナズ一屋内
密传02	飞天	120道路战胜"宿命对手"送你的
密传03	游泳	トウカ村会馆右边房子(后期)
密传04	推石	シダケ村上方洞窟推开石块
密传05	照明	106洞窟キンセツ
密传06	碎石	キンセツ村民居
密传07	攀瀑布	ルネシテイ镇的山洞
密传08	潜水	トクサネシ镇道馆左上方民居里

密传机器必须得到相应的徽章（打败道馆）后才能用。

——游戏中共有多少种进化石?

共6种，对应不同进化类型的精灵，分别是：

- たいようのいし：特定的怪兽进化用（日）
- つきのいし：特定的怪兽进化用（月）
- ぼのおのいし：特定的怪兽进化用（炎）
- かみなりのいし：特定的怪兽进化用（雷）
- みずのいし：特定的怪兽进化用（水）
- リーフのいし：特定的怪兽进化用（叶）

——那么特殊进化的精灵有哪些?

大致有以下几种：

No.20——用水之石进化为No.21

No.23——用叶之石进化为No.24

No.61——用月之石进化为No.62

No.89——用叶之石进化为No.90，太阳之石进化为No.91

No.138——用月之石进化为No.139

No.143——用水之石进化为No.144

No.153——用火之石进化为No.154

No.156——用雷之石进化为No.157

No.176——用深海之牙＋通信进化为No.177，深海之鳞＋通信进化为No.178

No.185——用龙之鳞＋通信进化

——战斗中可以补充体力的道具有哪些?

补充体力的道具为（这些道具同样可以用在非战斗中的场合）：

- キズぐすり：回复一只怪兽的体力20点
- いいキズぐすり：回复怪兽体力50点

GAME BOY内疚一辈子的，不为别的，只因为我让它活了一个月……虽然我的第一个GAME BOY失败了，但我不会放弃的，又用了接近两年的时间，我攒了600多元，买了一台GAME BOY ADRANCE，拿着它，(转下页)

- すごいキズぐすり：回复怪兽体力200点
- まんたんのくすり：怪兽体力全回复
- かいふくのくすり：怪兽的体力和异常状态全部回复
- どくけし：解毒
- やけどなおし：恢复被烧伤的状态
- こおりなおし：解冻
- ねむけざまし：解除昏睡状态
- まひなおし：解除麻痹状态
- なんでもなおし:回复一只怪兽所有的异常状态
- げんきのかけら：复活一只怪兽并回复一半的血
- げんきのかたまり：复活一只怪兽并回复所有的血
- おいしいみず：回复一只怪兽的体力50点
- サイコソーダ：回复一只怪兽的体力60点
- ミックスオレ：回复一只怪兽的体力80点
- モーモーミルク：回复一只怪兽的体力100点
- ちからのこな：回复一只怪兽的体力50点
- ちからのねっこ：回复一只怪兽的体力200点
- ばんのうごな：回复所有异常状态
- ふっかつそう：让精灵复活

——战斗中的辅助道具又有哪些?

战斗中的辅助道具有时起到决胜的作用，但这些道具不能用在战斗之外，而且有些必须是让出战的精灵带在身上才能起作用。

ひかりのこな	使敌方怪兽命中率下降（必须怪兽持有）
しろいハーブ	可以将战斗中下降的能力恢复到原来值（必须该怪兽持有）
きょうせいギプス	可以将战斗中下降的速度再变强（必须该怪兽持有）
がくしゅうそうち	能够得到附加的经验值（必须该怪兽持有）
せんせいのツメ	可以先制攻击（必须该怪兽持有）
やすらぎのすず	暂时8知道什么用。（必须该怪兽持有）
メンタルハーブ	当战斗中处于メロメロ状态时自动恢复（必须该怪兽持有）
こだわりハチマキ	提升攻击的威力
おうじゃのしるし	造成伤害的同时使对方产生恐惧（必须该怪兽持有）
ぎんのこな	提升虫系绝招的威力（必须该怪兽持有）
おまもりこばん	战斗结束后得到2倍的金钱（必须该怪兽持有）
きんめおふだ	こころのしずく：ラティアス、ラティオス的特技攻击力和特技防御力提升（只能这两个怪兽持有）
しんかいのキバ	パールル的特技攻击力提升（只能パールル这个怪兽持有）
しんかいのウロコ	パールル的特技防御力提升（只能パールル这个怪兽持有）
けむりだま	和野生怪兽战斗，逃跑率100%
かわらずのいし	持有的怪兽能进化
きあいのハチマキ	可以从气绝状态复活（必须该怪兽持有）
しあわせタマゴ	战斗结束后总能得到多一点的经验值（必须该怪兽持有）
ピントレンズ	增加命中率
メタルコート	提升はがね类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
たべのこし	战斗时回复体力（必须该怪兽持有）
りゅうのウロコ	龙系的怪兽所持有的不可思议的鳞
でんきだま	提升皮卡丘的特技攻击力（必须皮卡丘持有）
やわらかいすな	提升じめん类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
かたいいし	提升いわ类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
きせきのタネ	提升くさ类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
くろいメガネ	提升あく类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
くろおび	提升かくとう类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
じしゃく	提升でんき类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
しんぴのしずく	提升みず类型的绝招威力（必须该怪兽持有）

我就又好像碰到了伤疤一样，虽然这里有快乐，但更多的是“痛”。果然，不出我所料，没过三个月，又被爸爸发现，结果又是一样。（辽宁鞍山　李世杰）

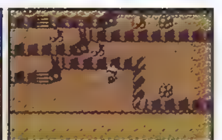
するどいくちばし	提升ひこう类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
どくバリ	提升どく类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
とけないこおり	提升こおり类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
のろいのおふだ	提升ゴースト类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
まがったスプーン	提升エスパー类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
もくたん	提升ほのお类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
りゅうのキバ	提升ドラゴン类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
シルクのスカーフ	提升ノーマル类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
かいがらのすず	给予对方伤害的同时自己回复体力（必须该怪兽持有）
うしおのおこう	只能提升少许みず类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
のんきのおこう	使敌人的命中率下降少许(必须该怪兽持有）
メタルパウダー	提升防御力（只有メタ系怪兽才可以）

——涨潮和退潮有什么用啊?

第7关GYM上方有一个看看洞（游水可达），里面有两种不同的道具，每种有四个，一共有8个，集齐了就和洞口老伯交换道具，而这些道具分别要在潮涨和潮退才能拿到。



■ 这是浅濑贝，共有四个，潮涨时取得。



■ 这是浅濑盐,共有四个，潮退时取得,集齐后就有八个了。

顺带一提：老伯给你的道具的作用是每次攻击命中＋HP，而且如果玩正版，就可以每天去拿8个东西跟老头换!

——秘密基地地面上的破洞如何补?

用木板铺设在破洞上面即可。木板需玩正版的话才能得，每天看电视，有卖木板的报道的话，就可以到米拿摩市的大型百货公司顶楼（第6楼）买到!

——捕捉精灵的怪兽球有哪几种,各有什么作用?

● マスターボール：最强的怪兽捕捉球；● ハイパーボール:比スーパーボール更强的怪兽球 ● スーパーボール：比普通的モンスターボール强的怪兽球；● モンスターボール：最普通的捕捉野生怪兽的怪兽球；サファリボール：在狩猎地区捕捉怪兽的特殊怪兽球；● ネットボール：专门捕捉水和虫系怪兽的怪兽球；● ダイブボール：专门捕捉生活在海底的怪兽的怪兽球；● ネストボール：对比较弱的怪兽可以很方便捕捉的怪兽球；● リピートボール：购买10个怪兽球的赠品；● タイマーボール：能够简单捕捉空中怪兽的怪兽球；● ゴージャスボール：能够简单捕捉火系怪兽的怪兽球；● プレミアボール：纪念的珍贵怪兽球

——玩迷你游戏的代币盒如何得到?



如图，到这里用在上一城市买到的信纸ハーハーメール和屋内女孩换。

——为何用两只No.55生蛋得到的还是No.55而不是No.54?

必须让母的No.55带上うしおのおこう（中文叫“潮物”）再生蛋才可以得到No.54，潮物在雾山塔上的倒数第三层拿。

——树果共有几种，有什么作用?

共有43种，分别为：

No.01	クラボのみ	解除麻痹(必须是怪兽带着，才会在战斗中对自己使用，下同)
No.02	カゴのみ	解除昏睡
No.03	モモンのみ	解毒
No.04	チーゴのみ	解烧伤
No.05	ナナシのみ	解冻

前几日，表哥说他朋友的朋友开了一家电玩店（汗），带我去认个地方，去了一看那有卖D版《我们的太阳》，问曰：“Z版多少钱”？答曰：“Z版3百多”！吾心想大概3百8、9吧，于是又复问其曰：(转下页)

No.06	ヒメリのみ	回复10点PP值
No.07	オレンのみ	回复10点体力
No.08	キーのみ	解混乱
No.09	ラムのみ	回复异常状态
No.10	オボンのみ	回复30点体力
No.11	フィラのみ	回复体力的同时会处于混乱
No.12	ウイのみ	回复体力的同时会处于混乱
No.13	マゴのみ	回复体力的同时会处于混乱
No.14	バンジのみ	回复体力的同时会处于混乱
No.15	イアのみ	回复体力的同时会处于混乱
No.16	ズリのみ	使用这颗果实可以种出ズリー树
No.17	ブリーのみ	使用这颗果实可以种出ブリー树
No.18	ナナのみ	使用这颗果实可以种出ナナ 树
No.19	セシナのみ	使用这颗果实可以种出セシナ 树
No.20	パイルのみ	使用这颗果实可以种出パイル 树
No.21	ザロクのみ	使用这颗果实可以种出ザロク 树
No.22	ネコブのみ	使用这颗果实可以种出ネコブ 树
No.23	タポルのみ	使用这颗果实可以种出タポル 树
No.24	ロメのみ	使用这颗果实可以种出ロメ 树
No.25	ウブのみ	使用这颗果实可以种出ウブ 树
No.26	マトマのみ	使用这颗果实可以种出マトマ 树
No.27	モコシのみ	使用这颗果实可以种出モコシ 树
No.28	ゴスのみ	使用这颗果实可以种出ゴス 树
No.29	ラブタのみ	使用这颗果实可以种出ラブタ 树
No.30	ノメルのみ	使用这颗果实可以种出ノメル 树
No.31	ノワキのみ	使用这颗果实可以种出ノワキ 树
No.32	シーヤのみ	使用这颗果实可以种出シーヤ 树
No.33	カイスのみ	使用这颗果实可以种出カイス 树
No.34	ドリのみ	使用这颗果实可以种出ドリ 树
No.35	ベリブのみ	使用这颗果实可以种出ベリブ 树
No.36	チイラのみ	提升攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.37	リュガのみ	提升防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.38	カムラのみ	提升速度（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.39	ヤタピのみ	提升特技攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.40	ズアのみ	提升特技防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.41	サンのみ	能够直接命中对手的弱点（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.42	スターのみ	提升5个能力之一（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No.43	ナゾのみ	未知的果实，得到方法和作用不明

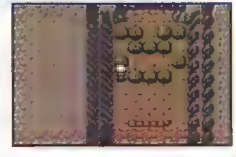
——火箭团基地深处的石头如何推开?

如图，先把这些石头由下至上分为1、2、3、4，4排。

第一排，先推中间的向上，其他两个都分别推到左右2边。

第二排，把中间的石头推到左面。

第三排，把中间的石头向上推一层，其他两个都分别推到



"3百多少呀"？答曰："320多"！我晕，比明人买的便宜100多，老板说要买的话交100元押金一周后到货，我就是想问一下木头，这卡带可否是真Z版，老板说的话你信吗？若真是这样，（转下页）

左右2边。

第四排，有5个石头，把第2和4的石头推上一级，再把中间的推到一边，完成。

——听说道具可以靠拾到获得（非指隐藏物品），具体怎么做?

只要身上带着No.12针鼠、No.13、No.165的一只或多只，在草地、山洞、海底等地方走动时，它们就会自动帮你拾道具。可以拾到的道具有：

- ポイントアシブ（point up，增加PP总值）
- ぶしぎなアメ（不思异糖果，提升一个等级）
- キスぐすり（药水，回复20HP）
- いいキスぐすり（中级药水，回复50HP）
- すごいキスぐすり（高级药水，回复200HP）
- まんたんのぐすり（全满药，HP全回复）
- かいふくのぐすり（回复药，HP全回复，状态回复）
- きんのたま（金蛋，卖出去能攒5000元）

此外还能拾得9800元的道具、元气丹等甚至能找到珍贵的王者之印（几率很低）！

——通关（打败四大天王）之后我还要做什么事情?

可以做的事情还有很多，首先是乘船到对战塔，船上会发生一系列的战斗；然后可以到天空之柱捕捉No.200，拿齐200只精灵活动一颗星，对战塔50连胜利获得另一颗星，选美5项冠军获得第三颗星，加上通关共得到4颗星星，才算把游戏初步完成。

——天空之柱在哪里?

通关后从奇拿基镇向右方游水可达。



——如何参加选美?

选美要求同时比试人气和招式，只有在总体成绩上取得优势，才能最终取得胜利。人气是由精灵的五项属性（美丽、强壮、可爱、帅气、聪明）决定的，提高人气的方法只有吃糖，尽量把属性值提高）。至于招式，选美中常见的招式不外乎有以下几种：无特殊效果招、减好感度招、封表演招、封EXCITE招、除星COMBO招、保护招,位置招、排序招、增值招、复制招、暴力招，只有合理的搭配应用,才能取得最佳的效果。需注意的是如果连续两次使用同一招式会被扣分，而出场时刚好使观众的人气值达到最大会获得过多的点数。

——如何去南岛，岛上有什么?

南岛必须带上梦幻船票，并激发了南岛事件后才能坐船去，日文版得到梦幻船票的方法是和官方取得联系，否则只能用金手指。英文版则可以通过探宝机直接拾到。南岛上有另一只水都（红宝石版为红水都，蓝宝石版为蓝水都），它身上携带可以增强水系战斗力的水珠。

——如何去幻岛，幻岛上又有什么?

去幻岛要求主角拥有四颗星（通关、抓齐200只精灵、选美5项全能冠军、战斗塔50连胜各一颗），与下午2点正来到130水道的右方，就有一定的几率（这个只能靠运气，不过很多玩家都到过）可以到达幻岛。幻岛上有游戏唯一的一颗No.36号种子，并有机会遇到No.202。

——如何种树,为何我种下去的树不会长大结果?

种树只要将种子放入土地，记得每天浇一次水即可生长。不会长大是因为树的生长需要实时时钟的支持，解决的办法有：使用正版卡带；或者到口袋妖怪网（www.pmgba.com）下载口袋红蓝宝石简体中文时钟版。

——为什么日文版的金手指英文版无法用?

英文版数据的位置和日文版不同，所以不通用。不过日文版的金手指可以用在中文版上。

编者话：作为掌机代表游戏的“口袋妖怪”，本刊对其重视程度严重不够，遭到了很多读者的抗议（笑）。本专栏的诞生就是希望能够给广大口袋迷一个交代，并且将陆续推出更多有关于口袋妖怪的精彩话题。除了“口袋百问”的独家连载外，还有更多权威的专题尚在策划当中，敬请期待。本刊已与“口袋妖怪网(www.pmgba.com）展开合作，定会为广大读者献上更多精彩内容。

那明人君……。我现在正在攒钱，希望风林一定给我拿个主意，这是我即将入手的第一个Z版卡啊！（乌鲁木齐 鞠伟）

最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

本团现在大量征集各种掌机游戏的秘技，无论内容，无论新旧，都可以让本探长过目，待遇从优。如有优秀秘技一定会在第一时间向大家公布出来，敬请期待。

超级机器人大战D
噢!!隐藏机体出现条件一举公开!

BANPRESTO
SRPG
火热发售中

12架《超级机器人大战D》的隐藏单位一举大公开！！由于不同时满足多个条件就不出现，所以一定要仔细看清楚右表哦！大家赶快去把这些机体收集全吧！



←这些隐藏战机可全都是可以左右战局的强力助手。

机体名	出现条件
Vガンダム HWS	到カイラスギリー路线的"对决! マーズとマーグ"结束时为止，阿姆罗击落敌人的数量达到50架以上。
VAYEATE	到"PLANET DANCE"结束时为止，ヒルデ和ノイン击落敌人的合计数量达到10架以上。
MERCURIUS	到"PLANET DANCE"结束时为止，ヒルデ和ノイン击落敌人的合计数量达到20架以上。
フルアーマーZZガンダム	到"誇り高き反逆者"结束时为止，ジュドー和ルー击落敌人的合计数量达到40架以上。
ゼーロン	在"暗黒の皇帝"中，タケル成功说得ロゼ。
ザーメニザウ	在"背中ごしのセンチメンタル"中打倒B・D。
ゴッドマーズ	在"银河の虎"、"誇り高き反逆者""暴かれた真実"中，分别用タケル说得マーグ、用タケル打倒マーグ
リグ・コンティオ	在エンジェル・ハイロウ路线的"幻覚と踊れ"中，让クロノクル和カテジナ撤退。
キュベレイ	在エンジェル・ハイロウ路线的"狂乱のエンジェル・ハイロウ"中，到①的前半结束时为止ジュドー、カミーユ、シャア、アムロ3个人击落敌人的合计数量达到400架以上。②的后半段结束时ジュドー、カミーユ、シャア仍然在地图上。
FBz-99ザウバーゲラン	在惑星ラクス路线的"悪夢の突入作战"中，ガムリン和ガビル展开战斗，在下一关"响け银河にーオレたちの歌"中ガムリン和ガビグラ展开战斗。
V2アサルトバスターガンダム	在"战场の父战场の子"结束后的选项中，选择エンジェル・ハイロウ路线
ガンダムMkIII	在"强袭! ギシン星间帝国ベガ舰队"结束后的选项中选择木星路线。



超级马里奥ADVANCE4
什么?路易怎么会在这种地方?

NINTENDO
ACT
火热发售中

在GAME SELECT画面中本应该马上选择游戏，不过如果你多按几次↑↓的话就会出现不一样的情况了哦。大标题《马里奥兄弟》旁平时站的都是马里奥，现在却会变成路易啦。虽说对游戏没有什么影响，但也很有意思。

←平时站在这里的都是马里奥……



路易登场！



←现在却换成路易登场了！

终于买到第4期的《PG》了，我的心里如此的高兴。你问我为啥那么高兴，那可要从我这的怪事说起了。在我市的杂志店里都存有一个极为奇特的怪现象（只说《PG》的），只有2、4期，没有1、3期。(转下页)



动物岛的奇妙小国
哇！替换服装密码的追加情报

ROCKET CAMPANY
RPG
火热发售中

上个月我们已经公布了一批换装密码，这次又有新的密码啦！输入地点仍然是可爱小镇的“なぞなぞデビル”哦！

密码	替换服装的动物
ケモノナマモノ	ナマケモノ、コアラ、ラッコ
カバンバパンパン	カバ、ウシ、バッファロー、ゴリラ、サイ
ウキャキャダモン	サル、シカ、リス、ハムスター、ネズミ、ハリネズミ、カンガルー、[illegible]
カンカンランラン	パンダ、タヌキ、アルマジロ、カモノハシ、ブタ、ヒツジ
ワニャーニャニン	[illegible]



光明之魂2
游戏实用技巧N则

SEGA
ARPG
2003.8.7

提高火焰抗性：

游戏初期城内右下方有一火堆，站上去就会被火烧到（不掉血），被烧几下后，耐火就会+1，这样只要多站一会儿，在初期就能拥有较高耐火性了。（注：此法只能增加耐性15点）

隐藏迷宫：

コリダおはあさんの井户：突破“ゴブリン砦”后与国王房间外右侧戴白帽子的人交谈后出现。突破后得到“ライゾン1”。

道具屋「イバネマ」の馆：突破“妖精の泉”后，与城堡右上方屋内书架前的人交谈后出现。

きのこの森：“オードブル沙漠”突破后与城堡左下方屋内交谈后出现。用“天使の羽”将老人送回城后可得到“マッタク”。

选ばれし勇者の遗迹：在“王立斗牧场”中胜出所有比赛。

金钱复制法：



先要有十万元以上的金钱(一个空格最多能放十万元)，将十万元存入银行，再将多余的金钱分为若干份(无论多少钱)，这时只要将十万元从银行拿出，将十万元放在道具栏中若干份金钱的任何一份上，那么你就会发现银行中的十万元不变而你道具栏上的那份钱变为了十万，这样你就可以反复复制，有多少份钱就能复制出多少个十万了。但此法不能在同一界面中使用（如都在道具栏中，或都在银行中），并且想要存到十万可能要到一周目之后，故大家要多多努力，拼命挣钱。本游戏中有许多隐藏要素，由于没有完全解开，故不在此解释，留给各位玩家自己去解开吧！





你说怪不怪，照此类推，那第5期我可能有那份心，没那份货咯。唉！（广东高州一读者）



洛克人ZERO 2
隐藏精灵的秘密

CAPCOM
ACT
2003.7.11

1、在第三关后与基地右上角炮塔中的守卫对话可得一精灵，中期后无效。
2、在第一个火版中（どういよくろ）中有多个隐藏精灵。
（1）将场景1中第二个浮游炸弹连续击毁可得一只。
（2）在破坏第一个机器前有一通道，上面有浮游炸弹，下方是堡垒，利用浮弹炸开样子不同的天花板上去可得。
（3）有一场景中会遇一排一排的轨道炮，将三批全部破坏会出现一警报器，打掉它可得。
（4）破坏第一个机器后来到下一通门前，可用炸弹打开侧面墙壁进入地下，闯过第一个炸弹阵，利用最后一个炸弹可在红水上方找到一个，向前一点有一块地面可炸开，进入打掉小BOSS可得。
（5）在第二个竖版连续破杀多个毛毛虫可得，有一处有一对跳跳雷，打掉多次可得。
（6）第二个竖版进入遗迹前地下有一通道可得一个。
（7）在中后期版面角落中隐藏精灵，要到特定位置才能发现。
（8）每通版一次得新衣一件。



超级马里奥ADVANCE 4
无限加命和跳关秘籍

NINTENDO
ACT
火热发售中

100个生命创造法：
在第六世界的第四关，从上方水管出来的地方。
1、首先不要打倒从右边出场的乌龟，直接走到水管，把水管周围的敌人解决掉。
2、接下来稍往前走点儿，等到天上的魔云出现就跑到原地。
3、回到水管处，捧起一个乌龟，爬到水管下方的方块上之后把乌龟扔下两个木纹方块中。
4、在两个木纹方块之间来回转动的乌龟可以打掉魔云放出的刺鱼弹。
5、MARIO只需一直停在中间的方块上即可。
注：在职时刺鱼弹也可以打到站在中间方块的MARIO，只能靠运气啦。还有拿乌龟时也有一定难度的，想得到100个生命，一次是不可能的，等到“TIME UP”后再过此关就可以得到100个生命。

三个选关魔笛的出现法：
第一个魔笛：
右第一世界的第三关在临近到过关黑幕台的前面有一个白色的板块让MARIO跳到上面，切记安全 情况下，按↓4标后MARIO会进入背景后面的另一个板层（注：进入后不要猛跳或跳得过高，这样会跳出板层的）。没碰到敌人以最快的速度冲到终点，黑屏后进入“白蘑菇”家中从那个宝箱中就可以得到第一个“选关魔笛”。
第二个魔笛：

小弟想请教几个问题，偶最近想购入一台梦寐以求的GBASP一台，但我同学说白色的SP有一种反光的“功能”，一定要戴上那种透明的皮套才可以玩吗？SP可不可以自己喷颜色啊，（转下页）

在第一世界的第四关后的小城堡里，在一个个有水珠跳出的断口处有一个很长的走廊，右边有一个“？”方块，里面有一个金属鸭子，踩碎它之后走到后面，不要进门（注：在此时必须要使用树叶，使之MARIO可以变成飞天MARIO）。然后向历方向最快的速度跑，然后飞起到右上时左向右飞行（注：此时是看不到MARIO的只能看到屏幕的物景在动），一直到物景不动时按↑后会进入城堡的一个暗室，打开里面的宝箱就可以得到第二个“选关魔笛”。

第三个魔笛：

在第二世界中，先打倒里面的舵背鸭子，可以得到“音乐盒”和“斧子”，在此世界的右上前有一个石头，在此处使用“斧子”，打碎石头就可进入第二世界的央层，里面有一个“白蘑菇”，在里面可以得到青蛙衣，在一个“舵背鸭子”中可以拿到第三个“选关魔笛”。



马里奥赛车ADVANCE

全隐藏要素大公开

NINTENDO
RAC
火热发售中

隐藏赛道：

在大奖赛中，除了原有的20条赛道外，还有20条隐藏的附加赛道。只要在任意一站比赛中累计获得100枚金币以上，然后回到选站的画面，按“L”或“R”键，便可选择本站的附加赛道。

Special cup出现条件：

前四个赛道都拿到冠军，就会出现，另外如果是100C.C达成条件的话，则可以在Free run使用special cup的赛道150C.C的话是Time attack。

SFC赛道出现条件：

包含special cup在赛道内全部拿到冠军，然后第二次就是要获得100以上的金币。另外，free run跟time attack模式的使用条件一样，也是100C.C对应Free run，150C.C对应time attack。

扣分条件一览：

只要出现下列这些状况的话，就会造成扣分，也就是说拿不到高等级了。

1、使用刹车，2、起跑时ENGLIG BREAK，3、路肩行走，4、使用红灯，5、使用无敌星星，6、使用闪灯，7、撞到墙壁，或是撞到边条，8、出现？？？，9、打滑，10、RETRY。

加分条件一览：

只要达成这些条件的话，过关后特级就会比较高，要拿到三星也不是问题。

1、获得金币，2、火箭加速成功，3、迷你TURBO成功（过弯加速），4、持有道具的状态时又再次拿到道具，5、对手车使用闪灯。

小技巧：

当撞到东西或香蕉的时候，车身会左右晃动变得无法控制方向。然后陷入一片天旋地转，此时会失去一些金币，在车身晃动之际，放掉加速键，赶快按刹车（这个动作一定要在车身陷入旋转之前处理好），此时玩者头上会出现一个音乐符号，这样车身就不会旋转了，金币也不会失去了。

哪里有卖？现在买GBASP是时候吗？有没有其它掌机出来抢它风头啊？最后一个问题，你们那张可以抽奖的卡可以直接在上面贴邮票后寄出吗？（上海　神秘の人）

插画/窗外不归的云

VOL.4

封神榜

热点注目：

1、洛克人系列BT记录大放送，一命通关已成封神之趋势？！

2、俄罗斯方块儿挑战无限，广东机电厂李江1分15秒试问谁与争锋？

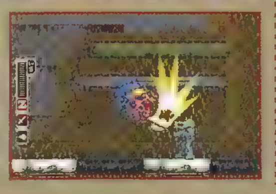
3、封神榜力求新意不断，本期新增“游戏秘籍公告板”小版块。

1 洛克人挑战全S级不死血快速通关心得

挑战/讲解:来自上海的孙潇郴

相信大家一定玩过洛克人系列游戏。洛克人系列因为其难度之高；操作复杂而赢得广大玩家的喜爱。本人也是如此，我第1次玩的洛克人就是GBA上的ZERO。它的难度之大；操作感极佳；技巧性极强而深深地吸引了我！当时我每通一关需要20~30条命才能过关。经过我的一番研究后，我发现其实每关都能够不伤HP过关！且评价都是S级！呵呵，你一定觉得





我很BT吧（云云：打法BT还是人BT？）。下面我就来谈谈如何快速不伤HP过关。

要点一：首先你一定要熟练操作，枪和刀是4件武器中最实用的装备，砍刀和开枪的距离要掌握得很好。

要点二：过了第1关后就把武器等级练满！这样在后面的版面中是非常实用的！当然，枪和刀的集气时间要很好地掌握才行。

要点三：刀的威力比枪

我现在总算是拥有了自己心爱的GBA（准备省吃俭用将SP也入手），但是玩的全是D版卡，不知D卡的游戏保存方式是怎样的，为什么卡带时间长了保存的游戏就没了。这样的卡带难道就算费了吗？本人对SP不算了解，（转下页）

大！且集气后可以朝两面攻击，这就是我为什么喜欢用刀的缘故了！

要点四：按键1：熟练变换武器以快速攻关（有时还能保命），按键2：熟练运用快冲法，这是最关键的操作，要左右手相配合，多加练习即可。

要点五：第15关是攀登到高处的一关，所以你必须掌握爬墙和踢墙。其中加速和不加速踢墙会影响距离和速度，一定要注意！

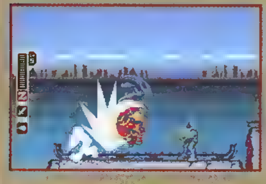
要点六：以上5点熟练后就可以尝试S级通关了！因为GBA的屏幕较小，你要仔细观察四面八方的敌人。没事就一直集气，这是很不错的手段。

要点七：熟悉各种敌人；知道它们属性的弱点。这样在攻关时会轻松些。

要点八：每关都有BOSS战，每个都要好好的研究其弱点和招数。（本作中的BOSS有的非常难对付，要小心谨慎）

要点九：会引诱敌人！这点也相对比较重要，不伤HP的关键也在于此哦！





要点十：最后一关要重新把之前的4个BOSS和4大天王打一边。（为什么要提这个？）答案是最后一关很长，你必须有清醒的头脑！最好不要半夜玩！^–^



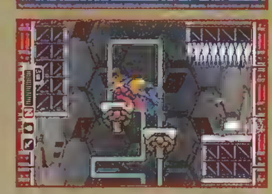
要点十一：打洛克人时一般手上会出很多汗，推荐你每过30分钟洗一下手，擦一下GBA！这不是笑话，我的经验（云云：游戏玩到这程度，也真算痴了……）！

要点十二：最终BOSS–X的第一形态会变换3种属性攻击。建议大家用无属性来攻击他。打他是不要离他太远，在同画面为宜。第2形态也比较简单（只要会躲闪BOSS的攻击方法就能变得容易许多！）注意的是：第2形态怕冰属性的攻击，这点是快速解决他的关键！

谈了游戏的要点，我再和大家说说游戏的具体打法：

第1关：本关是上手关，





要注意敌人的位置，灵活运用枪攻击。

第2关：打BOSS时只要注意其走动方向再配合集气刀攻击即可。完成后得到电属性芯片。

第3关：本关BOSS弱点是电属性，用集气刀配合电芯片攻击再好不过了。

第4关：BOSS战时看准它的运动，等待时机用电属性攻击即可。

第5关：沙漠关的BOSS不

（转下页）

难，有火属性芯片就更容易对付他，规律很简单。

第6关：本关从通风口进入可以省去很多时间。BOSS比较讨厌！小心它的触手和子弹是取胜的关键。完成后得到火属性芯片。

第7关：第7关是个BOSS战，想取得S级的评价就要多杀几个小兵,BOSS不难对付。

第8关：本关BOSS是四大天王之一。其弱点是冰属性，为了按次序过关，就得直接对付他。BOSS的规律很难找，但只要多试几次就能看破！

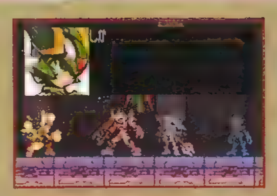
第9关：BOSS的弱点是火属性，用集气攻击效果会更显著。完成后得到冰属性芯片。

第10关：本关的敌人特别多,动作快些就能化险为夷。关底的BOSS战是四大天王之二，不难对付的一个。

第11关：四大天王之三，忍者！忍者的攻击方式比较多,必须灵活闪避。完成BOSS战后在规定时间里拆除8个炸弹即可过关。

第12关：关底BOSS是四大天王之四，用集气刀攻击会轻松不少！

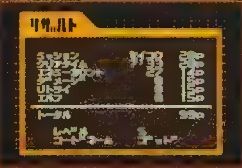
第13关：本关BOSS的弱点是电!最好离它远点配合电属性











的枪攻击就比较容易对付了。

第14关：第14关了，本关的最大难度是关卡非常长，途中要先后与3个BOSS对战。敌人的火力也很集中，小心应付才能安全过关。

第15关：这关是明显的攀登关。要注意左右两边敌人的炮火，关键的关键是千万不能碰到墙上的刺。终于来到BOSS的房间，BOSS不难，掌握规律即可轻松胜出。

第16关BOSS战时说：最终关要重新与之前的8个BOSS对战，而最终BOSS是被复制的X！第一形态的X很灵活！小心他的必杀技和活动的方向是取胜的关键！第二形态BOSS的攻击范围相当大，非常难！关键是听见BOSS的发招语音后立刻进行闪避就能躲过其攻击！谁能支持到最后谁就是最终的赢家。加油吧！ZERO！

O.K,能说的我全部都说完了!本人感觉此作的难度要比2代稍微难些,不过版面的难度要比2代简单,总之洛克人系列都比较难！是ACT游戏的代表作!希望在不久的将来CAPCOM能够早日发售第3作。

神官点评



洛克人ZERO2 boos战不费血心得

挑战/讲解:来自哈尔滨的bluekyo

便于携带的方式吸引了。到了小学和初中时我陆续接触了黑白GB和彩色GB，从那时起我成了一名真正的GAME BOY，拿着手中的黑GB开始了一个又一个魔幻旅程（其中那个GB还是我同学的）。最近我买了一款港产的GBA，（转下页）

身为CAPCOM饭的我喜欢它出的每一个GAME，我想ROCKMAN这款作品的知名度就不用我来说了吧?一款难度作品，某一次在GB上面玩到了ROCKMAN3之后，就一直被它那种难度和游戏性吸引了，不知不觉的喜欢上了这个系列!而今我就为大家带来GBA上面的ZERO2的不费血BOSS战录像，前面的5个关卡BOSS我用的是hard难度通过的，到了后面我就用的是普通难度的S级评价KO的BOSS，前面的5关用刀一下一下的打还说得过去，可是到了后面在用HARD难度打的话我怕各位会睡着了^_^!而且华丽性大减。好了废话少说进入BOSS战心得。

首先来说明一下hard难度和普通难度的一些小区别。

1.hard难度下BOSS的攻击速度变快，如果在A或S评价下，新招数的出招时间都会改变。

2.hard难度下ZREO的承受能力减少，BOSS三下之后不死也没有血了。

3.hard武器不能够提升等级，也就是说无法使出属性攻击和4连，要有持久战的准备，难度UP。

4.在某些情况下B级C级评价的BOSS在攻击方式上面要比A或S级更难，所以在某些关卡我则使用的是A级以下的评价来打的BOSS。

关于心得整理如下：

要点一：hard难度下要熟练的掌握BOSS的攻击方式和弱点。

要点二：普通难度下最好能够在第一关将武器的等级升到满级这样以后的过程就会简单很多。

要点三：灵活的运用4种武器的特性，其中刀还有枪是其中最强的两种武器也是使用频率最高的。



要点四：跳跃地灵活掌握是获得游戏高评价的一个重要技巧，小跳大跳和加速跳都是需要知道该如何去 运用的(注：小跳为轻压A键)。

再谈谈详细的游戏打法：

——上手关：由于是上手关卡所以没有放在影像里面，在到达BOSS之前尽量少费血，因为会影响到过关后的评分和特殊招数的获得，此关BOSS不难唯一对你有伤害的武器就是前面发出的钳子，只需要掌握好跳跃的时机就可以轻易过关。

——第一关：可以自由地选择关卡，推荐选择冰关卡，因为这样对以后的BOSS战有很大的帮助。hard难度时注意他的冰柱攻击，先是下攻击之后是上攻击.获得冰属性芯片。

——第二关：列车关卡-BOSS弱点冰，如果在第一关卡将刀升到满级BOSS会很好对付，不过如果是hard难度就要有的打了，注意BOSS的动作



提前躲避就是通过的关键。获得雷属性芯片。

——第三关：熔炉关卡-BOSS弱点雷，如果不知道弱点和招数判定可能会很难对付，难点招数幻影，初次PK的时候感觉最头痛的招数，分身成4个一起攻击，破解方法站在中间在它伸出尾巴刺向你的时候跳起即可躲过。获得火属性芯片。

——第四关：丛林关卡-BOSS蛇人弱点无属性，简单的BOSS注意使用小跳就可以了。

——第五关：基地内部-boss三大件，没有什么难，点第二个机器人利用小跳可以躲过火圈。

——第六关：飞行船-BOSS天牛弱点冰，当BOSS对你冲过来的时候可以用冰属性蓄力攻击把它打回去，发出旋风吸你的时候前冲大跳或者冲和跳一起按即可，当是A或S级的时候会发新招数旋风冲，只需要在它没有冲过来之前用蓄力攻击打它就可以了，影像上则有第二种方法。

——第七关：BOSS-贤将之一火男弱点冰。发射的霰弹攻击可以用盾牌防住，多注意BOSS的动作就可以轻松战胜。A级以上会有新招数躲避，方法请仔细观看影像。

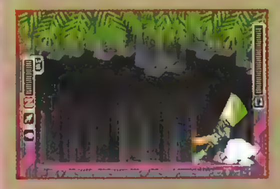
——第八关：BOSS-贤将之一弱点雷。打它最好的方法就是靠在屏幕边缘观察它的动作，熟悉之后不难对付。A级以上多了新招数几乎接近半屏幕的半月攻击，站在它冲向的方向边缘则可以不受伤害，看准时机在绿色防护罩消失的时候用蓄力攻击将它打落吧。

——第九关：BOSS-贤将之

于是我玩游戏几乎到了疯狂的地步，这一个暑假真是爽死了，不愧是掌机之王任天堂。（江苏铜山 刘志良）
像我们这些菜鸟，每次肯定有很多问题无法解决，但问小编们，又不见得每次解答。是否可以在读者允许的情况下，（转下页）

一冰女，弱点火。打它要多次移动并且对她进行攻击，A级以上会有新招数旋风。在第二只剑下来的时候前冲出旋风并且用小跳躲过冰剑攻击。

——第十关：BOSS-青蛙，冰属性无效，A级以上会用舌头攻击你，只需要跳到墙上，并且在舌头伸回去的时候跳回攻击即可。



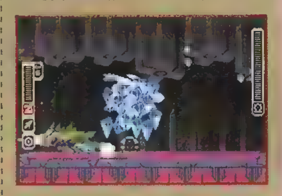
——第十一关：BOSS-史莱姆怪，没什么难点几乎所有的攻击都可以在墙上躲过去，跳起来分身成三个的招数在地上，也可以看准时机从两个中间跳过去。

——第十二关：BOSS-贤将之一，A级以上会出现新招数，前冲的时候后面会有剑攻击，A级以上前冲基本上很好躲过，所以在A级一下的时候才会有点难度，一般的攻击躲在BOSS身体下面就可以，注意冰龙的两种出现方式。

——第十三关：BOSS-贤将之一,A以上下边的第二个手臂会一直放火圈攻击,所以这关是考验跳跃的关键,放出火球攻击的时候站在中间就可以。

——第十四关：BOSS-贤将之一，导弹可以用蓄力攻击打掉,不过最好还是用躲的，站在身边就可以清楚的看清导弹的方向，旋风用冲刺可以过去,A级以上多了新招数，站在边缘看机会跳起就可以

——第十五关：BOSS-双天牛，紫色天牛的攻击可以用盾牌挡住，一起冲过来的时候看准最下面的是在那个方向向前



冲即可躲过，A级以上会有新招数，看准机会提前跳起并用刀攻击中间的圆球即可。

——最终关：BOSS-黑暗精灵，次BOSS和一代的比起来真是简单没有什么难点，注意影像。

其实看过影像之后各位应该都很明白BOSS的攻击方式以及弱点,所以在这里就不用多说了，好了剩下的各位还是去看影像吧,下次的影像是...^_^还是先保密吧!!!感谢云让我能够封神。

神官点评

3 俄罗斯方块通关时间再创高峰

挑战/讲解：来自广东某机电设备厂的WE2749

在这个游戏中,其实只要适应了它的速度,通关应该说是不难的,因为还有那个不断改变形状便不会被固定的BUG在,所以,大可在落下之后,再考虑应该放在什么地方,所以,在可以通关之后,便可以考虑提高速度了,提高速度重点在于每次都要取得TETRIS(也就是一次消去4行),因为在这个游戏中有这样一个系统,就是如果每次都取得TETRIS的话,那么第二次开始得到的分数将会是12分,而不是第一次的8分,这样的话,过关的75分只需要7次TETRIS就可



以完成了,中间不能有消去4行以下的,不然的话,下一次消去4行又会从8分算起,这样的话,时间就慢了许多了,一般来说,如果以7次TETRIS过关的话,时间应该在2分钟以内.不过,这也是游戏的难度所在,因为这意味着在能达成7次TETRIS之前,是不能留下一个空格的,这就需要很大运气成分了,因为出现不合适的方块的几率是非常大的,

公布其个人资料，这样，本地人就可以和本地人直接取得联系，也可以更好了解当地的市场情况。也可以开办一个二手市场,让玩家求购或甩卖。其货物当然是二手GBA或一些二手GBA的E卡（可能会以后面的为要货物），因为市场（转下页）

虽然可以看到以下几个方块是什么，可是，在那种速度之下，还要考虑下一个怎么放还是有点困难的，所以，只能是放一块算一块了，实在不行的话就只能用HOLD中的方块来应应急了，再不行的话...就只能重来了，说到HOLD，这也是提高速度的重要步骤，HOLD也是这个游戏独有的系统，就是可以把任何一个方块存起来，然后可以随时更换出来用(汗...还真不好表达，其实并不复杂，自己试一下就知道了)，HOLD一般是在开头HOLD一个长条(怎么听起来怪怪的，不过我们这里是这么叫的)。然后在最后一个TETRIS的时候就可以直接调用，省去中间等待的时间。因为这东西在开头是没有用的。说了这么多，其实主要的还是在于如何取得7个TETRIS，这需要很大耐心。另外，还要注意不要造成中间比两边低的情况，因为方块是直接到底的，中间太低的话会使得方块被两边卡住，无法放到预定位置。然后要提高速度的话就主要在于减少考虑时间，利用左右变换方块形状，减少变换次数之类的细节上了。

以上就是我的心得了，写得不好请见谅。QQ:82386244。EMAIL:we2749@sina.com。

神官点评



游戏秘籍公告板

■《沙罗曼蛇》的小秘密

不知道大家是否注意到没有!! 在第8关的开始不久处，也就是快速关刚开始时,你可以控制飞机飞往如图1位置，接下来就安全了，这样可以安全的躲过下方关卡中的一些夺命机关只要在如图2位置飞出即可。(感谢上海孙潇郴友情提供)


图二


图一

这几期封神榜尝试将文字和影像相结合的方式，结果这种形式大获成功，云云和众高手精心为大家准备的BT影像得到了大家的认可！一位名叫“绿光”的读者发来消息说：“这一期的掌机迷我买了。封神帮（汗一个，怎么封神榜变成封神帮了？那我不就成帮主了吗？XIXI）里面的玩家简直就是变态啊！我看了光碟那个魂斗罗一命通关的玩家我真服了！我也玩过GBA版的魂斗罗3次接关全用上只能打到第3关！：（ ”确实如此，不单这一位读者有此般看法，我们封神榜专用QQ：229279861每天都会收到大量读者的消息，其中绝大多数就是询问有关封神的事宜以及表达对上期各神人的崇拜之情，一些读者说自己看到封神榜那么多精彩的游戏记录自己也想尝试挑战，这很让云云激动，我们这个小栏目在众玩家中间能够引起一定的轰动，这早在我们的预料之中，当然，并不是云云我骄傲，事实也是如此，我们所刊登的玩家记录以及光盘中收录的游戏影像无疑都是最强的！写到这里，我想到了《电击光盘》里的一个名为“国产玩家团”的栏目，咱们封神榜看来也是间接地为掌机迷增加了这么一个卖点，而且从读者们的反映来看，确实也不错，我们的目的也就是发现掌机高手，创造掌机高手，同时也希望能为掌机玩家提供一个真正有游戏氛围的交流场所，以便大家能够一起提高游戏境界（请允许偶自己寒一个……）。比如来自上海的孙潇郴玩友，就是我们在广大玩家中发掘出的游戏高手，前几期他为我们带来了晓月和MARIO KART的研究，还有瓦里奥制造中的纸飞机记录和MARIO2的最速通关记录以及绿色兵团HARD模式一命通关，这次又给我们带来了洛克人挑战全S级不死血快速通关心得，实在是强到了极点，看完了杂志大家千万别忘了去感受一下光盘这一先进载体为大家带来的强力震撼！

封神专用EMAIL：yeyunzhang@163.net　QQ：229279861

上大都是D卡，那譬如《我们的太阳》有着特别设计的E卡，就成了稀有有货。如果买D卡，就体验不到乐趣，这样，一些朋友是否可以通过《掌机迷》向其它玩家买到二手E卡呢？我想这会让大家更满意吧。（湖北武汉 白瑞庭）

POCKET专业户



说不辛苦那是伪装，时间紧张，工作海量，生活充实得一塌糊涂。木头好久都没有这么大运动量的活动了，也好也好，算是给一周年做做热身。

●全新包装大感动，手感十足分量足。 ●本期改变很多，希望各位不要看花眼（笑）！

第六期彻底大革命 兴奋不只我一人



1 挥霍要有度

苦哉！好不容易将《恶魔城晓月》玩到地图完成99.5%，魂收集96.4%，然而此时竟玩不下去了，本来可以通过VOL2中的相关攻略轻松过关，可VOL2没买多久，我妈就将它连VOL1和其它“旧书”一齐卖给了收旧货的人了，我的无价宝最终只换回几毛钱(哭)。当我再想去买一本的时候，却被告之已卖光。(真抢手啊!)留下的只有恶魔城的海报和CD音乐……

之后我决定会有很长一段时间都不换新游戏，一是为了耐心研究《晓月》的BOSS RUSH。二是为了凑钱买个烧录器，当然这也不是我第一次靠天天吃泡饭凑钱买东西了。当初我就这样依次买过GB，GBC，GBA，其中还有一次因为不慎将GB机玩爆掉，最后添了10元钱跟老板换了个新的GB（￥10将旧机换新机，不可思议吧）我想象我这样将GAME BOY 系列主机一一玩过手的人一定不多吧。其实我也想一步到位的，只是当时我的境况不许，可怜的积蓄只许我从便宜的买起，循序渐进，等好不容易登上自认为是掌机顶峰——GAME BOY ADVANCE 时。我晕，GBA SP又推出了。不过我没打算再换，我认为它有些方面还没GBA好呢。

结果我等于用了约一千多块买了一个只需五百多的GBA。用一句话概括我的GAME BOY路程为GB（￥280）+￥200=GBC+￥300=GBA

悲哉！简单算算将我要买烧录器的钱加上买GANE BOY系列主机、卡带、配件等钱的话……晕，我想这些钱足可以豪华装潢我的卧室了。（哭得唏哩哗啦）不过我还是认为我的付出是完全值得的，没办法，谁叫我自己就是个GAME BOY 呢！

听说任天堂又要推出新主机了。悲哉悲哉，我口袋中的人民币注定得当日元一样挥霍掉了！

（江苏 张维）

——GBA的配件确实够多的，除了任天堂关系厂推出的外，国内的一些厂家也大量推出自主开发的配件，有的还不错，不过就苦了玩家的袋子。钱应该花在刀刃上，别胡乱挥霍，觉得没用的东西干脆不要买。

玩掌机是需要心情的，木头觉得这点尤其重要。中国玩家借廉价的优势，可以接触到大量的游戏，反倒不利于玩家自身水平的成长和修养。日本的玩家一年大概也就买个三四盒卡带，不是买不起,而是挑自己喜欢的来买。每

是否应该介绍一些GBA游戏程序设计，吾等乃大学生，对此极有兴趣，而且可以促进本国游戏业发展（好像有点勉强！？）。另外有没有一些好的GBA程序设计教材或网站、软件推荐，拜托了！（安徽马鞍山 缪楠）

款游戏都可以大量时间来体验练习，而不是我们很多的玩家那样在虚度时光，浪费游戏。

2 尽力而为

我是第2期才买到《掌机迷》的，我觉得这10元花的超值，虽然我的钱包已是薄薄一层，但我仍然决定砸锅卖铁也要入手每一期，因为他实在是太吸引人了。我没有GBA只有靠模拟器才能满足我的欲望，我希望《掌机迷》能送一些ROM来救济一下像我样的靠模拟器的掌机迷们。（**天津 乐天**）

——送ROM方面，我们也只能说是尽力而为，大家开心就好。

3 好游戏不怕晚

最近才入手《瓦里奥制造》，玩了后才后悔为什么不早点买这个游戏。

我完全不懂日文，好在一些关卡还有攻略，好不容易终于快通关了，可是CRYGOR篇的第一个问答游戏我找遍市面游戏书都找不到日文翻译，就差它我就可以把全部隐藏打开了。我自己只好蒙着玩，今天我竟然蒙对了21次（千真万确）顺利通过要求，我自己都不敢相信手气会那么好（后来我赶紧去买彩票）。把最后隐藏打开时不免有些失望，原来千辛万苦通关的最后隐藏竟然是只那个大嘴鸟的2代。

相信大家对这个游戏的许多秘密都不陌生了。我现在只谈谈这个游戏的音乐，《瓦里奥制造》的音乐是相当不错的。瓦里奥的主题、忍者姐妹篇的歌，和DRIBBLE&SPITZ开的士时听的那首歌都很好听。除了跳绳那个可以选BGM的秘密外，我还发现在选制作成员表，等它演示，不要按退出键，演示结束后待机的音乐就会变成DRIBBLE&SPITZ篇里的那首歌的演奏版，由铜管乐器演奏，很好听，很柔美。如果你听腻了待机的音乐那么可以试试换换。(**FRANK**)

——看看本刊统计的销量榜，本作仍旧在前十名，累计销量居然达到了46万，看来最终破50万还是有希望的。这样一款小游戏的合集能卖到这个份上，怕是要让很多厂商眼红不已。这是一款典型的任天堂风格游戏。

本刊的封神榜栏目也一直在征求这款游戏的强劲记录，有读者自信自己反应无人能敌，快过电脑的话，就不妨挑战一下。

4 买书打游击

风林你好，作为一个电软的忠实FANS，在看完第二期掌机迷后有些心里话要说，首先当然要庆祝我们的小婴儿已经在我们众多编辑和玩家的呵护下茁壮成长了，虽然她还有些缺点，但没有哪个父母愿意自己的孩子不好的，我也相信在不久的将来会得到改善的，呵呵。现在我想提一个意见就是你们很不守时哦，第一期说十五号到，可我连续去报亭好几天，后来看到新的一期电软上将日期改到二十三号了，幸亏日期没有再变动哦，这次也是电软上说是十五号出，可是也拖到了十七号，报亭的老板看我每天焦急的样子笑着对我说杂志社从来都是没准的，别太相信。可我心里很不高兴，因为我不想让别人这么说我支持了九年了的电软，当初的电软就如同现在的掌机迷，也是我看着长起来的嘛。好了，感谢你们听完了我的唠叨。祝掌机迷越办越好，我会一如既往地支持你们的。（**吕滨**）

——这期书晚了，恐怕又让不少读者多跑了几次书摊，真是抱歉。这次时间上由于与在忙活电软方面的内容，所以木头也是拖了几天才投入本刊的制作中，加上本期准备增加新的包装，木头又自找麻烦地增加了好多新栏目，改变栏头以及版面安排，所以时间一天推一天……不过木头自信本期会给广大读者带来大惊喜，拼了命也要一次圆满。

5 响应号召

对于贵刊“掌机迷”我想提出以下的意见：



一：请你们不要登出烂密技，像电软上，月之轮密技，只要玩过的人都知道，进入竞技场内不能使任何魔法，上次那是谁呀，竟然说是用魔法恢复血容易过，要是竞技场能使魔法那还叫竞技场吗。

二：光盘里一定要播出联机竞技的画面，像格斗系列。

三：“玩家互动”这条栏目一定要登出、扩充。（中国掌机玩家是非常庞大的）（**HWman**）

——前两点是我们应该做到的，请监督。最后一点在本期也实现了，其中很大的目的就是为了响应广大读者提出的交友信息等内容，以后将在“边角栏”中来实现。而且这一栏目还有很多其他的可能性，希望大家多提建议。

1、希望光盘中的ROM可以用中文命名，或者是在书中写明，查起来也方便。
2、希望能在书中增加玩家交流天地，好让天南地北不同地方的玩家能交流交流，交个朋友。（无锡 许杰）

造福大众的掌机卡带购买大指南

河南 于洋

目前GBA的普及量可谓相当惊人，而我国玩家却大部分因经济问题只能买D卡或烧录卡而不能买Z卡，这里我向大家介绍一下偶的购D版卡经验：对于早期的D卡，质量上没的说，绝对好用，就像早期的马里奥A，F-ZERO等游戏，D商造卡记忆采用的也是闪存，也就是芯片记忆，不过目前这种卡几乎已经绝迹，有兴趣的朋友不妨购从别人手中的旧卡中淘，这种卡带相当耐用，而且相当便宜！

但是随着GBA普及量逐渐增高，D商为了降低生产成本，各种次品D版卡带也就应运而生了，这样虽说经济上相当实惠，但质量上就不敢恭维了，特别是记录上的问题，我曾经有过一盘早期芯片记忆的马里奥A的D卡，记忆性很好，从未出现过丢失记录的情况，可最近朋友买了GBASP，也顺便买了一盘现在的普通D卡，比较了一下，现在的D卡在外观上和以前的D卡差别不是很大，（早期的D卡颜色稍浅），但记录总是丢，找BOSS换了几次才勉强过关，所以这里提醒大家购卡的时候不妨带着自己的机子去，顺便试试记录（虽然大部分店都有试卡的机子）偶曾经买到过质量极差的口袋妖怪红宝石的D卡，使用以后经常出现丢记录的情况，都是因为没有在店里试的缘故！

接下来介绍一下质量为次品的D卡识别方法：①此种卡带颜色和较好的D卡没有大的区别，只是颜色略暗，有些干脆就做成纯黑色的，，这种卡带千万别买。②：次品D卡的GAMEBOY ADVANCE字样比较模糊，而且稍微靠下！③：注意卡带后面的螺丝口，次品的D卡的螺丝口较一般D卡稍微靠上！④：卡带的外形几乎好坏没差别,但是把卡带立在桌子平面上，看看卡带能否轻松地“站立”，如果不能或需要人为地扶很长时间的话此卡定为次品！（这点大家可能不好发现,但确实是我亲自验证的）

最后讲一下偶的买卡步骤：

(一)：带上自己的爱机，看看柜台里的卡是否有自己想要的卡，有的话尽可能的让ＢＯＳＳ拿出２－３盘以上，按照上面介绍的（①②③④）先做比较，从颜色，外观来鉴别，挑出满意的！

(二)：拿出挑好的卡带，在自己的或是ＢＯＳＳ的机子上测试一下记忆是否有问题，（提醒大家，测试的时候关机时一定要把卡带把下来再插上放可)如果记忆不幸丢失，那就要考虑换卡了！

(三)：在经过千挑万选之后问还要怎么办?答曰:“讨价还价,把钱安心地放进ＢＯＳＳ兜里就是了!”呵呵，记得要向ＢＯＳＳ索取卡带的外包装盒子及说明书，最好让ＢＯＳＳ给个卡盒！

这些是我平时购卡的基本经验，这里供大家参考！愿大家多多交流！

本期中奖名单

本期奖品由圣嘉（www.xinga.com.cn)提供

XG 256M 烧卡器：云南 曹熠
XG 128M 烧卡器：天津 张乐
XG 128M 烧卡器：北京 高文龙



下期奖品

GBA SP（一名）
256M 烧卡器（一名）
128M 烧卡器（两名）

● 请将回函卡填好并在11月10日前寄回编辑部，时间以邮戳为准。
● 50名电动游戏笔的中奖者名单因为版面所限，无法刊登请谅解，我们将会在本刊面市之后两周发放奖品，请查收。

我觉得《掌机迷》已经很好地继承了以前“超GB读本”类丛书的优良素质，在这个基础上又发展创新，使我们读者能更快，更全地了解掌机的最新动态。这期的《我们的太阳》更是众中之众。（广西南宁 曹聪）

问（提问）&答（回答）&无双（云云主持）

● 云云，你好，我最近想买个SP，请问，掌机迷第4期152页里有两个电池，一个蓝的，一个白的，是不是都是进口的？还有，你知道红桥吗？那里卖机子加电池加变压器总共800，你看合理吗？是不是现在的SP都是一个颜色？麻烦您了，请回答一下，谢谢！（网友々W¢L々-QQ：149530992）

——很抱歉由于版面问题我们没有在图片旁边加上注释，以至于让读者们产生疑惑……图片上那两个GBA SP的电池都是原装（上面那词"进口"用得妙），蓝色的是日版SP里的电池，而白色的呢，则是亚版的电池，您看那上面有中日韩三种文字呢！SP全套如果电池是原装的话780-810元就是合理价位了，价格再往下走就有些对不起任天堂了，而游戏店也要生存嘛，您要是使劲地杀价没准人家给你弄一组装电池玩，所以凡事都要适可而止。

● 我刚接触掌机不久，想请教你一下模拟器怎样安装？请问现在烧录卡最便宜要多少钱？（暴龙）

——GBA的几个模拟器都无须安装，全部是绿色软件，不过我推荐你用VisualBoyAdvance，这是GBA模拟器的王者，前几天好像国产的DREAMGBA也更新了（据说在开发联机功能），下载来下载后直接解压缩然后再双击文件夹中的"VisualBoyAdvance.exe"即可运行模拟器，不过在使用之前需要先配置键盘或者手柄，否则进入游戏后您就不知道怎么下手咯。至于烧卡器，您问最便宜的？主流的烧卡器的价钱您可以去店里问问，也可以看看我们的"市场行情"，我不作具体推荐。

● 云云你好：我是掌机迷的读者，看了你们的文章，想买烧卡器EZ-FLASH2或EZFA(主要是EZFA)。请问你北京有什么地方买烧卡器最便宜且不会买到假的。望能告诉我详细地址，小生感激不尽。（肖倩宏-xiaoqianhong@126.com）

——EZFLASH2你还可以买到，EZFA的话估计就很难找到了，北京的电玩店我不了解，我是重庆人嘛，你可以去网上问问北京的朋友，然后买的时候让熟悉这行的朋友带去不就行了，EZ是有假货的，EZ2目前好像还没发现假货。

● 我近期想买SP，请问SP有翻新或组装的吗？谢谢。（王小强-wxq_ml@eyou.com）

——感谢您选择了GBA SP，这无疑会为您增添无穷的乐趣。目前没有发现有翻新的SP，所以您可以放心使用，而唯一需要注意的还是那个老大难的电池问题。

● 本人（很菜）欲购置GBASP一台，想请教：1.买D卡是不是对机器不好？2.现在有日文翻译成中文的卡，翻译率达98%，是不是真的？3.烧录卡看来还是GBALINK好一点，能否将网上DOWN下来的ROM用GBA玩?请达人帮我解答一下！在此表示谢意！（上帝的保镖-QQ:11226876）

——1、您如果存在着这种顾虑您就去买Z版卡得了，呵呵，实际上从GB到GBA，咱们不都是用D用得好好的吗？用D卡对GBA不会产生丝毫损坏，但是我还是推荐您买Z版卡，因为购买Z版卡能够最好地维护厂家利益嘛。2、真有？拜托您帮我买一块如何？呵呵。您想如果真有这玩意儿的话那网上的汉化小组也就不用忙活了，GBA玩家人手一卡，非得把日本厂商气死不可，而此卡的发明者评诺贝尔奖也差不多了……3、烧录卡的作用是什么？我想您应该好好地补上一课了！其实从我个人的感情出发，我是不希望有更多的人玩烧录卡，毕竟这会给任天堂带来巨大的损失，但是中国的国情又是如此，实在是让人无奈……

● 偶是读者啦，偶最近发现了个好东东，gbasp的贴纸！我的银色sp的Nintendo标志那一面被裤子磨了，本来想卖机器买个我们的太阳限定版sp，后来在和一个店主朋友商量卖机器时无意淘到，图案很多，我买了一个星际暗黑执政官的，完全覆盖操作版面和Nintendo标志面，纸质很好，而且标志那一面的是软塑料，不太厚，又有保护性，如果用的蓝机器，贴个最终幻想的……太酷了！颜色完全吻合，那种贴纸工很好，音响孔和操作凹陷处都留得很准，不知道云云看到没？（妖

我非常喜欢《掌机迷》。但是，由于学习太忙，我没有买到VOL.2，我十分想得到这一期，不知可否邮购？随便发表一下我的建议，我希望你们可以推出一个受好评的3D游戏，这对广大玩家大有好处。（甘肃兰州 曹文翰）

狐-QQ：124956142）
——这个玩意儿我们不是在前几期的"市场行情"中介绍过吗？呵呵，看来云云还是挺有先见之明的嘛（汗……），这贴纸外观确实挺美，但是也只是推荐那些GBA SP外壳磨损得相当厉害的玩家去购买，正所谓请神容易送神难，您要真贴上去后……就会出现和GBA屏幕保护膜一样的尴尬，贴纸撕下来后SP上面会有很多的胶垢，这您怎么去除？呵呵，所以如果真把这贴纸帖上去了您还是多买几张这种贴纸备用吧。

● 1：我现在想买GBASP，可是有次我在论坛上看到买SP用烧录卡的话机器里的电池寿命会缩短,这是真的吗？如果是真的话那再买电池的话是原装的好还是组装的好？价格几何？
2：怎样分辨SP里的电池上原装还是组装的？现在全国SP的价格差不多是多少呀？我准备去福州买SP，可BOSS说现在买要八百多块大洋，我又问了下国庆节买的话要几何？BOSS说那只要750块大样，不知这BOSS说的是真的吗？还有SP的电池一般能用多久呢？如果坏了话要怎么办呀？呵呵，云大哥我是宁德的，这里买掌机迷还是第一次呢，所以我现在只有掌机迷4,前几期的很遗憾没买到呀。还请云云大哥不厌其烦的说一次给小弟听听哦！毕竟好几百大洋的东西，作为我们学生来说要慎重点好嘛！(魔装死神-QQ：19729541）

——1、这是谁说的？还讲理不讲理？呵呵，烧录卡其实也就是合卡嘛，玩它除了比较费电之外，其他的就和Z/D卡没啥区别,当然，您买新机当然是要原配原装电池哟，否则店家给您拿组装电池就有损您的利益了，至于以后嘛，可以自己买一块组装电池备用的，但是新GBA SP一定要保证原装电池！2、我手头只有日版GBA SP，所以放一张日版原装电池的图给大家看看，另外再放一张我自己买的组装电池和其对比，现在的组装电池有很多种，其实鉴别完全还要靠自己细心，因为光给您图片看不能解决问题。至于GBA SP的售价，全国基本上都在800-830元左右，不过有一读者（好像是福建的？据他说他们那里的BOSS说GBA叫"居逼A"！！！）反应当地JS犯天杀，GBA SP报价950元,这确实让人郁闷。您那里的BOSS说国庆SP只要750？如果说机器很正的话就可以考虑噻，不过我想您还是要注意一下电池的问题。

● 我现在有256Mb的EZ-FLASH，你说我用得着换个2代吗(我对金手指不太感冒)？(王-QQ：199896436）
——EZ2在一代的基础上增加了硬件记忆、时钟、金手指功能，既然你对金手指不感冒，那就看看硬件记忆和时钟这两个功能对你有无吸引力了，EZ1代只有极少数游戏会出现记忆问题，而且官方会很快地解决，只要你有耐心，至于时钟，现在也只有口袋和太阳这两个游戏用得着，如果你不是它们的饭斯，那就更没必要换2代了，不过要是您手头宽裕，有闲钱，那去给烧录卡升级换代也未尝不可啊！

● 1.EZFA的卡带电池是可充电锂电池还是一次性电池？2. FLASH芯片是什么牌子的？(golden_lights@sina.com）
——1，EZFA最初的一批128M卡带电池是一次性电池，但后来随着第二批256M卡带的出货，该品牌的所有卡带电池都更换成可充锂电池，之前购买的卡带假如是一次性电池可以与经销商联系更换。2，富士通，目前的烧录卡中，EZFA和EZ2是采用富士通芯片，而XG2则是INTEL，GBALINK ZIP是AMD芯片，至于谁强谁弱，我觉得这种争论没有丝毫意思，只要是烧录卡能够正常地玩游戏，作为一个普通的玩家管那么多做甚？

● 我最近想买烧录卡，你用的是xg吧，好用吗？电池多长时间充一次电？如果充一次电只能用15小时那就太麻烦了，希望你给予帮助。（大头-amazing_1988@163.com）
——我什么烧录卡都在用。烧录卡用的充电电池都无须"专门"地进行充电，您买来就像用一般的卡带一样，插到GBA上就用，因为烧录卡都设计了专门的充电电路，只要您把烧录卡放在烧卡器里并接到电脑上或者把卡插在GBA里玩，这电池都会自动充电的，除非你长时间不玩，都用不着特意地充电（不过新卡最好插在烧卡器里充一晚上）。

● 你好！经常在电软、掌机迷上看见你写的文章，感觉真的很不错。近来受掌机迷影响，我也买了一个sp，感觉电池有些不对劲，所以想请教一下。
看见你在掌机迷上说最好到信誉好一点的商店去买，于是我就在重庆XX电玩买了。买的时候问老板是不是原装电池，老板斩钉截铁地说是，我要他打开电池后盖看看，他也爽快地答应了。但是，打开后却发现电池上Game Boy advance

《电软》的广告上说《掌机迷》VOL.48在8月15日上市，根据我们这个地方的情况18日就可以入手了，但这期直到26日才买到，不知是不是和前面提到的大作的攻略有关呢？（甘肃兰州 金照玲）

LYNX VS. GBA SP

1989年11月20日，美国老牌电玩制造商发售了世界上第一台彩色背光掌机LYNX，适时Game Boy发售不过半年左右，由灰度屏幕陡然过渡到彩色屏幕，而且其具有画面缩放，回转功能，独有联机线可使最多八人同时联机对战，LYNX给广大玩家们带来强烈的震撼，但是其机体却十分的庞大，图中的LYNX实际上是经过改良的LYNX2，大家可以想象LYNX一代体积之过分……

LYNX小资料：

发售日期：1989年11月20日

CPU：65C02（八位，影像处理单元使用的是16位元）

RAM：64K

画面：3.2英寸背光彩色液晶屏幕（160×102像素）

颜色：16~4096色





本栏目专用信箱：yeyunzhang@163.net QQ：22927986l

sp字样左边有竖着的一个for，而且电池上的字迹有些不清晰，我当即便问他这是不是原装的，并说电软、掌机迷上写的有for便不是原装。那个老板拍胸脯说绝对是原装，最先三次充电要充满10小时，后来的意思还说你们是收了商家钱乱写的，当然我是不会信他的了。当时看他态度这么坚决，怀疑是自己看错了，就买了。现在想问问你，这电池到底是不是原装的？如果不是的话，能不能找仙童换？这块电池刚买来就有电，但只坚持了3小时左右。现在刚第一次充了10小时，用了3个小时，还没用完。

谢谢，请回信。最后，祝掌机迷、电软销量越来越好，你的文章有越来越多的人看，BTW,云云你也是重庆人吧？该上大学了吧？你的QQ?我在重大，马上研一了。(朋友:黄曦-hxiloveyou@163.net）

——你好！谢谢你对掌机迷以及对我的支持！

很不幸，你买的SP电池是组装无疑，本来以前我告诫大家买SP时一定要注意电池上有没有一个'FOR'，如果有，那绝对是组装电池，你就要立马走人！但是，JS们胆子越来越大了，以前还不敢明目张胆地卖组装SP电池，在经过一段适应期后，他们做出来的组装电池几乎可以乱真了，而且现在市面上大多数组装电池已经没有那个"FOR"了！所以玩家分辨起来很不容易！你是比较善良的，呵呵，店家一耍技术你就上当了，其实别管他拍胸膛，只要自己心里一有疑惑就别急着买，可以去找个懂行的朋友来帮你鉴别一下嘛。

我想你完全可以把SP拿去和BOSS理论，因为他那个根本就是假货，但是我就不知道XX电玩店会不会答应你换了。反正你咬紧了电池是组装。你可以和他说这两点理由:1，原装SP电池上面是没有'FOR'，而且做工很精细，电池拿在手中感觉很好，字迹清楚，而组装电池则很粗糙；2，他讲的前三次充电在10小时以上是放P，虽然第一次充电时间确实要长些，但是也不用充10个小时，最多四五个罢了，而使用上，假如你是玩Z/D版卡的话，可以开灯10个小时就算是正常，而用烧录卡能达到6-8个小时也算是不错（分烧录卡不用使用时间也会有差异），至于电池买来有电，无论原装组装皆如此，我自己有一块组装电池，有时候出门就带着，充满了只能用4个多小时，你的组装电池用了3个小时仍有电，还是值得恭喜你的，呵呵，估计也就是再多玩一两个小时就会没电，你要是没事可以把电池充满后连续地玩游戏看看这电池到底坚持几个小时。

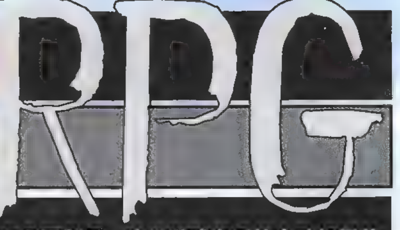
PS：我不知道你买的是什么版？日版？

问&答&无双

提问 回答 云云主持

我觉得应再增加一个栏目，叫《垃圾游戏回收站》，把那些不值得去玩，或者画面、系统超烂的游戏公布出来，免得有些玩家们入手后大呼其冤。这样不但使《PG》更具权威性，而且很好的保护了玩家的利益。（云南 张大川）

GBA十佳RPG



GBA十佳RPG游戏

自从GBA发售至今，推出的RPG游戏应该也有几百款了，这些游戏在系统大致相同的情况下,凭借着各自独特的风格和卖点为广大玩家带来了很多乐趣。前不久，俺Robin奉了疯编辑之命，（风林：“我看你是不想要稿费了！”）啊，不对，应该是奉了风编辑之命，要选出10个最具代表性的RPG游戏来介绍给大家。接了这个烫手的山芋之后，兄弟我冥思苦选了2天,在被风编辑一通枪毙后终于有了些眉目，下面就向大家汇报一下我的研究成果，由于只是我的一家之词，还请各位有异议的朋友看完后别扔臭鸡蛋哦！

——文／想当GTL的菜鸟翻译　Robin

一.销量最佳RPG游戏

众所周知，游戏厂商可不是慈善家，他们制作游戏的主要目的就是赚钱。只有那些能为他们带来利润（尤其是巨额利润）的游戏才有可能会被一代又一代地不断开发下去，形成所谓的系列游戏。（当然，游戏厂商只有赚到了钱，才能存活下去，否则，他们都翘了辫子，我们就啥也不用玩了。）有时，一个游戏的销量大小就可以影响一个主机的销量，甚至是左右业界的格局！从这个意义上说，一款游戏销量对游戏业的影响是非常巨大的。另一方面，我们在选择游戏时总会有意无意地去注意一下游戏的销售量。在一般情况下，大家也都会把游戏的销售量的多少作为衡量游戏品质好坏的重要依据之一。因此，我决定首先以游戏的销量作为评选依据。结果，任天堂公司（NINTENDO）出品的《口袋妖怪》(红蓝宝石版）当之无愧地获得了“销量最佳”的称号，其销售量截止到2003年8月10日时为434万份左右。这个数字不但大大超过了GBA上其它RPG游戏的销量，也超越了那些花费巨资制作出的所谓的“精品大作”的销售量。

角　色：10	音　乐：8.5
销售量：10	人气度：10
画　面：9.5	情　节：8.5
经典度：10	总评价：9.5
游戏时间：不明	





作为该系列的正统续作，《口袋妖怪》（红蓝宝石版）在GBA上一经推出就受到了广大玩家的追捧，销量一路走高。但是，本作除了借助GBA的硬件机能提高了游戏画面及对妖怪的造型和数量做了少量调整外，其它方面并没有什么突破性的表现，这一点着实让不少玩家感到有些失望。真不知老任是想要“炒冷饭”，还是已经江郎才尽了。不过，由于玩家对游戏的兴趣主要集

虽然我没有GBA也没有GBASP，我暂时用模拟器，对游戏非常喜欢。在书店第一次看见《PG》，就爱上了它。是经常不厌重复的翻看，以至书被翻破，掉页特别是VOL.2，好在VOL.3改正了，(转下页)

中在那些可爱的小精灵身上,所以,他们对游戏的故事情节等方面的要求就会相对地降低,这也许就是它能够在近年来风靡全球的重要原因之一吧!轻松的音乐加上造型可爱、品种繁多的口袋妖怪,作为一款面向全年龄玩家的掌机游戏,我们还能对它提出什么更高的要求吗?面对它那惊人的销售量,我们恐怕也只能像电影《地道战》里的汤司令那样,先挑起大拇哥,再补上一句“高,实在是高”了!

二、最佳育成类RPG游戏

自从《口袋妖怪》一炮走红以来，很多厂商都开始模仿它推出一些育成类RPG游戏，于是乎这一类型的游戏很快便大行其道。本来这个“最佳育成类RPG游戏”的桂冠非《口袋妖怪》莫属,但是，本着每个游戏只能获得一项最佳的原则，我还得重新选择一下。思来想去，我决定把这项最佳评给由原艾尼克斯公司（ENIX）出品的《勇者斗恶龙·怪兽篇——旅团之心》。

继《口袋妖怪》登陆GBA之后，《勇者斗恶龙·怪兽篇——旅团之心》的发售又在玩家中掀起了一场怪兽狂潮。本作在继承前作优点的同时,又在前作的基础上进行了较大的改进，游戏画面的提高自不必说，配乐也比较出色，角色和怪物的设定更是优秀。除了风格一如既往的故事情节之外，小勋章的收集、三架马车的探险队系统和在地图上行走时多种多样的突发事件都为玩家增添了不少的乐趣，而寻找不同职业的伙伴加入团队则颇有《火焰纹章》的感觉。更难得的是，ENIX还为这本已受人喜爱的大作增加了不少新的要素。首先是怪物之心的收集，在本作中它对怪物的合成起着至关重要的作用，许多人为了得到最强的怪物，都身不由己地沉迷其中。其次是类似于《内特鲁克大冒险》的食物系统的登场，这项设定为游戏增加了不少难度，却极为符合《勇者斗恶龙》系列的一贯作风。有了这些要素，即使是该系列的老玩家也能在游戏中找到新的乐趣。当然，由于游戏将重点放在了怪物的育成上,致使游戏情节显得比较简短,但这并没有给游戏造成太多的负面影响。总之，如果你想在一款游戏里同时享受《勇者斗恶龙》、《口袋妖怪》、《火焰纹章》和《内特鲁克大冒险》的乐趣，那就快快召集同伴，开始你的团队之旅吧!

角　色：9.5	音　乐：9
销售量：8.5	人气度：9
画　面：9	情　节：8.5
经典度：9.5	总评价：9
游戏时间：50小时以上	

三、最佳怀旧类RPG游戏

如果在国内的玩家中提起《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等系列游戏的话，我想应该是无人不知了。这些游戏已经凭着自己优秀的品质证明了自身的价值，也征服了广大玩家的心。但是，目前许多国内玩家对一些红极一时的RPG大作却并不了解，甚至一无所知。其实这并不奇怪，因为在这些大作叱咤风云时，国内玩家由于种种原因尚无法与它们发生亲密接触,以致于很多大作在我国知名度不高。不过,随着GBA在销量的上升,许多厂商出于经济目的为不少老牌RPG游戏制作了GBA复刻版,这其中固然有一些“炒冷饭”的味道,但是客观上却给了我们一个与经典RPG游戏再结良缘的机会。



在这些怀旧型的游戏中,本人认为只有任天堂出品的《MOTHER1+2》才堪称是最佳RPG。作为业界老铺的看家大作之一，《MOTHER》系列虽然数量不多，但是其每一作在发售之后不但能获得如潮的好评，更能为任氏赚进大把的银子,这种叫好又叫座的游戏在历史上也并不多见,其经典程度非同小可,在日本,它和《勇者斗恶龙》、《最终幻想》等大作一起被玩家奉为国民游戏。而本次的复刻版也没有让玩家感到失望，游戏画面并没有太显著的提升，但是其人物设定和游戏画

但我有时翻书时忘记洗手至使那白白的变成乌黑黑。(福建　陈致斌)
大家好！看了贵刊的《封神榜》，我感慨万分，不停拍案叫好，玩魂斗罗竟然能够一命通关，(转下页)

风上的那种简单明快的风格仍然给人以一种自然、亲切的感觉，游戏的音乐制作并不突出，但是其音效却还不错，而且也较好地配合了游戏本身的风格。游戏的故事情节没有什么变化，但是对于那些没有接触过《MOTHER》系列的玩家来说，它那充满神秘事件的开头仍然可以轻松地引起人们的好奇心，并使人在不知不觉中融入《MOTHER》的世界中，随着造型可爱的主角们不断地探索着种种神秘事件背后的真相。不靠画面靠内涵，《MOTHER》的成功经验应该就是对任天堂所提倡的“游戏性”的最佳诠释吧。经典，永远不会老！

角　色：9	音　乐：8
怀旧度：10	人气度：9.5
画　面：7.5	情　节：9
经典度：10	总评价：9
游戏时间：20小时左右	

四、最佳改编类RPG游戏

回首我们的游戏历程，我们总会找到一些让我们至今也无法忘怀的经典RPG游戏。虽然其中有不少由于种种原因逐渐淡出了我们的视野，但是有一类RPG游戏却是最不容易褪色的，那就是由动画、漫画改编而成的游戏。这类RPG游戏凭借着动漫的巨大影响力经常可以取得较高的销量，通常总是即使不大红大紫，也会让厂商们赚来不少家用，有时即使是蛰伏多年，也会瞅冷子来个咸鱼翻身。在GBA上，这一类型的RPG游戏不在少数，其中名气最大、反响最好的恐怕就得算是《龙珠Z——悟空的遗产Ⅱ》了。

本作相比前作而言并没有什么太大的变化，故事情节是人们比较熟悉的大战人造人与沙鲁部分，基本上是忠实于原著的。游戏的画面处理得不错，背景音乐也还说得过去。游戏中人物的操作性还不错，但是本人是动作苦手，所以就不多说了。由于本人当时事务繁多，所以上手时间比较短，但是作为由《龙珠》改编而成的作品，它还是给我留下了比较深刻的印象。其实，玩家们在玩这个游戏时，恐怕都会因为对《龙珠》的喜爱而对它降低要求吧。毕竟，对这种由动漫改编而成的游戏而言，动漫的魅力已经远远超过了游戏本身。而玩家上手该作的目的，恐怕多半还是出于对那永远经典的《龙珠》的喜爱之情吧！什么，你问我角色造型如何？我劝你老兄还是先买本《龙珠》看看先！

角　色：9.5	音　乐：8
改编度：9.5	人气度：9.5
画　面：8.5	情　节：9
操作性：9	总评价：9
游戏时间：4小时左右	

五、最佳转型类RPG游戏



有经典的游戏，就会造就出经典的游戏人物。在很多玩家心里，如马里奥和尤娜等游戏人物的地位绝对不会低于TWINS或者周杰伦。只是随着时间的推移和玩家兴趣的转变，有不少过去的江湖大哥已经不像以往那样风光了。不过，既然你们那些歌星影星能转型，我们的游戏明星们为啥不能？于是乎一夜之间，在GBA上也冒出了不少转型类RPG，这其中最为成功的自然是卡普空(CAPCOM）出品的《洛克人EXE》系列。

由于动作游戏已不再如往日那般风光，洛克人虽然贵为卡普空旗下的一线明星，但近几年来的日子却并不是很好过。随着GBA主机的推出，卡普空下定决心要拓宽他的戏路，并为他量身定制了《洛克人EXE》系列。该系列在GBA上的前

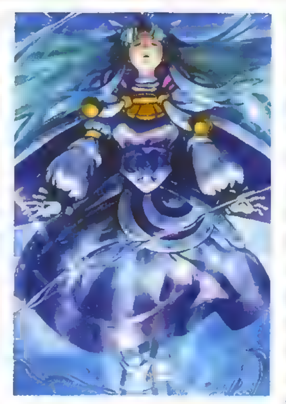
赛车的超高速以最低时间抵达终点，无不体现了专家级玩家的智慧与技巧，这也是我们玩GBA菜鸟们的最终目标——游戏的完美境界，《封神榜》真真正正、的的确确的好啊！不仅展现了玩家中高手中的高手(转下页)

两作都各自取得了三四十万份的不俗销量，而《洛克人EXE3》更是将该系列推到了一个新的高峰。三代在前作的基础上进行了一定的调整,虽然剧情还是围绕着洛克人消灭网络怪物而展开的，但是游戏在画面、系统和道具上都得到了不同程度的强化。由于战斗场地的扩大和可使用道具的增加，战斗时可选用的组合变得更加丰富，增加了战斗的战略性。但是，这并不表示游戏的操作性受到了削弱。卡普空并没有忘记洛克人是一位靠动作起家的明星，因此，他们对游戏的各种强化都是围绕着操作性来进行的，这也使得游戏变得更加紧张刺激，玩起来感觉更加爽快。不过由于缺乏运动细胞，俺总觉得本作的BOSS们很难对付，总是稍不留神就被它们给废了。不过,这应该会在很大程度上增加了那些动作达人们的通关乐趣，不知会不会出现不用道具或不损血通关的高手呢?总的来说,本作还是能够满足那些喜欢向高难度挑战的玩家的,至于那些对本作还有微词的朋友,请和我一起来期待《洛克人EXE4》会有更出色的表现吧!

角　色：8.5	音　乐：8
销售量：8.5	人气度：9
画　面：8	情　节：8
操作性：9.5	总评价：8.5
游戏时间：10小时以上	

六、最佳原创RPG游戏

老的RPG游戏虽然不乏经典之作，但是如果一味地吃老本、炒冷饭，那将会使整个游戏业止步不前。一款优秀的原创游戏不仅能够给厂商带来丰厚的回报，更能刺激整个游戏市场的创新精神与发展意识。可惜的是，目前在GBA上出现的RPG佳作不是炒冷饭，就是名作续集，缺乏创新意识。因此，如果要评选最佳原创RPG游戏的话，我会不假思索地把这个称号送给任天堂公司出品的《黄金的太阳》系列，而这其中，又尤以一代为最。



当任天堂最初推出GBA主机时,虽然有不少公司都推出了一些不错的游戏,但是在一段时间内始终没有公司为它开发正统的原创RPG游戏。不过，历尽江湖险恶的任天堂可谓是老谋深算,他们对这种情况早有预料。于是,在GBA主机正式发售时,任天堂推出了由自己原创的RPG游戏《黄金的太阳》。游戏推出后获得了一致的好评，受到了不少玩家的追捧。事实上，这款游戏的故事情节还是那种有些略显老套的魔法世界中的正邪较量，但是这不能掩盖游戏的精彩之处。为了显示GBA强大的机能，任天堂在本作的人物设定、画面和音效上着实花费了不少心血，这样做的结果是游戏的画面和音效甚至可以和某些PS游戏一较高下，而人物造型也还算不错。从这里我们不难看出，任天堂并不是没有能力作出精美的画面，但追求内在的游戏性已经成为它的目标。由于本作属于正统RPG游戏,所以其系统设定中除了原创的“召唤精灵”外,其余均与大名鼎鼎的《勇者斗恶龙》系列有着不少相似之处。虽然在当时它还不是非常完美,但是,我们不得不承认任天堂的确又凭借着自己非凡的功力创造出了一款从人物到世界观都属原创的佳作。又一个经典系列,从这里开始!

角　色：8.5	音　乐：8.5
销售量：8.5	人气度：9
画　面：9.5	情　节：9
原创度：10	总评价：9
游戏时间：25小时以上	

七、最佳创意RPG游戏

一个游戏的成功有很多因素，不过其中被人们提到最多的恐怕就要属“创意”这个词了。的确，对于游戏来说，创意确实太重要了，一个优秀的创意甚至可以制造一个新的游戏类型！其实，

最有价值的经验，也丰富了玩家间的交流，更给了我们这些菜鸟级玩家更多的勇气、信心和希望，使我们相信自己有朝一日也能够像他们一样，鹤立鸡群，脱颖而出创《封神榜》者，乃真神人也。(转下页)

GBA上的RPG游戏也不算少了，可是由于它们的系统、战斗方式等经常雷同，结果总是给人以大同小异的感觉。难道真的没有什么好的创意了吗？面对这个问题，游戏业的奇才——小岛秀夫用实际行动写下了一个大大的“不”字。这个实际行动的直接产物，就是游戏《我们的太阳》。

事实上，当小岛秀夫第一次向人们介绍《我们的太阳》时，他那具有想象力的创意立刻震动了业界。《我们的太阳》的故事内容是围绕着消灭吸血鬼和恶魔而展开的，这种内容不算新鲜，但是它的画面制作得比较出色，设置了内置实时时钟功能，操作性非常不错，而且还加上了真人配音，怎么样，有点儿意思了吧？更有创意的还在后面呢，那就是游戏的进行方式。本作与其它游戏最大的区别在于：由于卡带内部安装了可以接收紫外线的光线感应器，玩家必须在室外的阳光下进行游戏，通过不断将阳光转化为能量来使用太阳枪消灭敌人。这样一来，可以说是充分地体现了掌机的“便携性”，让玩家在游戏的同时也能感受到大自然的气息。当然，要是有人不怕得皮肤癌的话，也可以用验钞机之类的东东照着玩。什么，你怕在外面晒久了也得这种病？人家小岛大师早就想到这事情了。为了防止玩家过于迷恋本作而在阳光下晒得太久，进而引发皮肤癌、中暑等疾病或其它身体不适，大师特意决定



让太阳枪晒久了就过热，玩家必须要离开阳光一段时间后才能继续游戏！嘿嘿，够体贴吧？就凭这几个点子，你说这最佳创意的高帽还能戴到别的游戏的脑袋上吗？什么叫大师，什么叫经典？玩过《我们的太阳》后，你就应该知道了！记得买正版哦！

角　色：8.5	音　乐：8.5
操作性：9	人气度：9.5
画　面：9	情　节：8.5
创　意：10	总评价：9
游戏时间：30小时以上	

八、最佳动作类RPG游戏

在前面选出的最佳游戏中，我们介绍了不少动作类RPG，可见这类型的游戏在GBA上还是比较多的，其地位也算是举足轻重。不过，遗憾的是，前面获得最佳的几款动作类RPG都不能获得“最佳动作类RPG游戏”的称号。这倒不是因为每个游戏只能获得一项最佳的原因,而是因为一款游戏的发售,这款游戏就是由合并后的史克威尔·艾尼克斯(SQUARE·ENIX）共同推出的《新约·圣剑传说》。

作为史克威尔与艾尼克斯合并后在GBA上推出的首部RPG大作,《新约·圣剑传说》的表现让人感到满意。双主角设定为俊男加美女(亚鹏+小迅迅？)是符合玩家口味的,而且也增强了游戏的耐玩度,要想了解全部剧情就至少要通关两次。剧情设定仍然是那种魔法世界里的正邪斗争,俺就不在这里废话了。本作引进了时间设定,有了白昼与黑夜之分，为游戏增加了一些乐趣(麻烦？）。由于是史克威尔出品，所以游戏的画面非常华丽，伴奏音乐也比较悦耳，而在系统方面,看来艾尼克斯也是出了不少力气。游戏操作看似简单，但战斗时的操作感极好，而且三连击的设计也非常成功，玩起来十分过瘾。只可惜由于我最近又是忙工作,又是搬家,再加上写稿子,结果都没什么时间去好好体会一下本作的精要所在。不过，通过短暂的接触，我觉得本作充分体现了史氏的浪漫风格和艾家的严谨家风，实在是一款不可多得的精品,有时间的朋友们真的应该赶快上手。好游戏，不玩,那你可亏大啦！

角　色：9	音　乐：8.5
操作性：9.5	人气度：9.5
画　面：9	情　节：9
经典度：8.5	总评价：9
游戏时间：努力通关中	

这回真得好好地称赞称赞办这个《封神榜》的仁兄了。咦，怎么了，仁兄你的BOSS还没有因你的此壮举而给你加薪？（福建　不川类酷）

九、最佳小品类RPG游戏



人这个东西还真是怪，大鱼大肉、满汉全席他也会有吃腻的时候，就想弄些清粥小菜换换口味。玩游戏也是这样，这不，一不留神，老任家的《瓦里奥制造》不就卖了个满堂彩！其实，RPG游戏除了那种你砍我杀的，也有不少像《瓦里奥制造》这样旨在调剂玩家心情的小品游戏，只不过由于大作太多,未能引起广大玩家的注意。不过，俺还是费尽心思为大家找到了一款很棒的小品RPG，那就是由任天堂监制的《仓鼠太郎4——虹色大行进》。

仔细看看日本市场，我发现《仓鼠太郎》的卡通是很有人气的，但若你就此认为《仓鼠太郎4——虹色大行进》是靠傍卡通混饭吃的游戏，那就大错特错了。本作与其它RPG的最大区别是它并非要与敌人战斗，而是要通过完成各种迷你游戏来帮助落难的虹仓鼠重返家园。游戏中的迷你游戏不仅非常有趣，而且耐玩，像调颜色、跳格子、钉钉子和炒瓜子这样看似平常实则对反应和耐心要求颇高的游戏都能把你忙得不亦乐乎！更难得的是，制作者把它们很自然地融进了游戏的整体当中，不但在故事情节上未给人以生硬和突兀的感觉，反而增强了游戏整体的趣味性。此外，游戏中除了设有涂鸦模式外，还可以收集多达451种印章，用它们相互搭配可制成漂亮的信纸，这可是一项能吸引那些可爱MM的设定呢！在此基础上再加上可爱的人（鼠）设，本作荣登日本游戏双周销售榜榜首也就不足为奇了。这是一个让男生为难的游戏，因为将它推荐给喜欢的女生的话，虽然很可能得到一个大KISS，但要小心她从此没时间理你哦！

角　色：8.5	音　乐：7.5
趣味性：9.5	人气度：9
画　面：8	情　节：7.5
创　意：9.5	总评价：8.5
游戏时间：35小时以上	

十、最佳特别RPG游戏

不知不觉中就介绍了九个佳作，不过，不知大家有否注意到它们的选材都与我们的现实生活离得较远。但是，有一款出色的游戏却从另一个方面向我们展示了生活的真谛，它就是大名鼎鼎的《牧场物语》。

之所以说《牧场物语》是最特别的RPG游戏，原因有二。一是由于它是本次十佳里唯一的一款SRPG游戏；二是前面说过的，它是最为贴近现实生活的游戏。听说现在不少城里人都喜欢在假日到农场去种种农作物，还说是什么体验经济，俺虽然也想尝试一下，可惜总是没有时间。不过,自从买了《牧场物语》后，俺再也不用羡慕那帮人了。为啥？因为俺终于有了完全属于自己的农场。每天在工作之余，俺都会抽出时间来打理一下我的农场，种种作物,养养禽畜,挖挖矿石,生活得十分自在。如果有时间的话，俺还会到镇上走走，增进一下和乡亲们的感情，另外，还可以和镇上的MM套套近乎，争取早日解决我的单身问题。当然,也可以带上自己的宠物,伴随着轻松的背景音乐悠闲地散散步。总之，在我的牧场世界里，一切没烦恼。整日为了生计奔波或为了学习忙碌的朋友们不妨抽出一点儿时间过过那种采菊东篱下的农田生活，包你立刻忘了一天的疲倦和烦恼。《牧场物语》，我的地盘,听我的,乐趣多到想不到！

角　色：8.5	音　乐：8.5
趣味性：10	人气度：9.5
画　面：9	情　节：8
创　意：9.5	总评价：9
游戏时间：每天半小时	

终于搞定了十个游戏，不知各位玩友觉得如何？仔细看看这些游戏，我们发现其中任天堂自己的作品竟占了四个席位，看来老铺在GBA上花费的精力的确不少，我也相信这棵业界长青树能够再接再厉，为我们带来更多的乐趣。OK，游戏就介绍到这里了，如果俺不慎漏掉了哪款精品，还请各路朋友批评指正，不过，“要文斗不要武斗”啊！

重庆的夏天好热，离开空调房间马上就出汗了！实习是不可能一整天让你坐在法院办公室里吹着空调玩GBA的，日复一日的简单重复操作，真让人深感厌倦，还好每个月能看到《掌机迷》和《电软》，让我勉强支持下去！（转下页）



以上图片为PSP假想图

乱花渐欲迷人眼

正如人们提到电视游戏机就会想到PS系列，想到SONY一样；提到掌机人们也会同样的想起GBA系列，想起大名鼎鼎的NINTENDO。家用机市场被SONY吞噬之后，也可以说掌机是NINTENDO最后的阵地。于是，风头正劲的SONY自然不肯放过掌机这块巨大的市场。人们在感叹商战残酷的同时不禁惊呼“狼来了”。SONY真的可以像占领家用游戏机市场那样顺利地占领掌机市场吗？面对SONY的挑战，NINTENDO会坚守住现有的阵地吗？未来谁也无法预知，但在此之前，我们先来回顾一下NINTENDO掌机的发展历史。

1989年3月15日,GB系列的开山鼻祖“GAME BOY”发卖,凭借着省电，便于携带等特点一举获得成功。虽然SEGA在1990年推出了机能比GB强的便携带主机“GAME GEAR（简称GG）”，但由于当时技术的限制，GG在机能提高的同时,也出现了耗电多，体积大等缺点而败北。也是从那时开始，NINTENDO开始了在掌机市场长达十多年的统治……

当然，GB也并非是一帆风顺的，对掌机市场这块巨大的蛋糕动心的有岂止SEGA一家？BANDAI、SNK都垂帘三尺，并各自推出了自己开发的掌机。虽然BANDAI的掌机WSC，和SNK的掌机NGPC，对GB造成了一定的冲击，但GB借着其价格的低廉，软件的丰富依然保持住了王者的宝座。而后来GBA的推出，更是将WSC和NGPC打入了万劫不复之地……

2001年，对于NINTENDO来说，绝对是值得纪念的一年；而对于FANS而言，这一年又是令人欣喜的一年。因为在这一年，NINTENDO终于推出了GB的后续机种“GameBoy Advance (GBA)”。同GB一样，GBA依然成为了掌机世界的霸主，没有令NINTENDO失望。GBA从发售至今，短短2年的时间，其销量已经突破了1500万台，可以说又创造了一个掌机的奇迹。

纵观NINTENDO掌机的历史,不难看出,GB的成功是属于偶然产生的必然。据资料说,当时SONY在NINTENDO未曾推出GB前,就在秘密研制掌机了。且SONY当时开发掌机的理念同NINTENDO惊人的相似,但由于NINTENDO比SONY早一步将产品推出市场而使SONY前功尽弃。单纯的以性能来说,GB是垃圾,GBA也绝对是落后于时代的,相信有GBP的朋友都知道,将GBA接到电视上之后,其效果竟然不如SFC,而GBA居然是32BIT的……

the "Walkman® of the 21st century"

关于SONY的东西，有人曾说，SONY的产品性能不一定是最好的，价格不一定是最便宜的,但一定是最流行的。关于NINTENDO的产品，我们也可以说，NINTENDO的产品不一定是最便宜的，也不一定是最好的，但一定是最合时宜的！关于GBA，相关评论已经太多，但有一点是大家公认的，即：GBA的硬件确实落后，可软件却又极大丰富，并且便于携带,价格适中。这也正是GBA成功的关键。如果SONY真的要在2004年末推出PSP的话,相信不会不考虑到价格，便携性,以及软件等因素。虽然SONY目前宣称PSP的机能非常非常强大,但掌机市场毕竟和家用机不同,机能只是次要的,不然GBA便不会有如此巨大的成功了。根据目前的资料来看,PSP的游戏时间确实比GBA要短，这无疑是PSP最致命的，如何在发售之前解决这些问题,如何在NINTENDO称霸的掌机市场分一块蛋糕,新一代的掌机市场会是属于谁的？NINTENDO？还是SONY？我们拭目以待！

现在他们已经成了我每天实习的动力，不可或缺的信仰！（重庆 张翔）
这书真是太棒了！像我这种讨厌读书看报的人，竟也“走火入魔”的啃着《掌机迷》里的每个细节，尤其(转下页)

少年时的感动来自 龙珠2·悟空的遗产

和GUGU年龄差不多的玩家都应该还很清楚地记得，那部带给我们无数欢乐的，由海南**出版社出版的，5本一卷，单本一度从1块9涨到2块3……的漫画。多少个耳熟能详的名字；多少场震撼宇宙的战争；多少幕催人泪下的感人场景……少年时的感动，来自那部伟大的漫画——《七龙珠》（以下简称为DB）。

我在这里不想花过多的篇幅去追忆那些儿时的记忆,去褒赞那部直至今天仍然红透欧美的作品。因为这毕竟不是漫画杂志。我们现在要讨论的是由这部伟大漫画衍生出来的GBA游戏——《龙珠2~悟空的遗产》。其实由DB改编的家用机游戏从FC时代就有不少。并且涵盖了多种游戏类型。就笔者愚见，这样一款以剧情和打斗为主的漫画真的很适合做成A·RPG。这个愿望直到GBA上本款游戏的前作出现才算是让GUGU了却。只不过欧美厂商在诸多方面尤其是如何把剧情和动作成分完美的融合上还不是很成熟,使得这部本应该可以成功的作品成了鸡肋。事隔数月后,其续作以“悟空的遗产”的副标题再次降临GBA。笔者有幸拿到本作的攻略制作任务，完美攻略出来后，伴随着就是对其巨大的进化的感叹,这样一部不应该失败作品成为了至今为止GBA上数量上本来就较少的动作RPG的典范。

对于A·RPG一直是笔者玩得比较少的，所以对这样的游戏类型也不是太了解。经常可以在论坛上看到诸如A·RPG到底是动作成分还是RPG成分应该占主要地位的讨论。就笔者来说这应该是有一个度的把握的。A·RPG终究还是属于RPG吧,就好像哲学课上那个经典的例子“白马是马”一样（笑）。动作还是应该要融合在剧情中,为剧情服务的。如果你硬要拿A·RPG中的动作部分和ACT游戏比那实在是有些不公平。但是这其中就应该还是有个侧重点吧，有很多人喜欢把卡氏的鬼泣系列称为ACT，但是毕竟其中还有不少的剧情交代，甚至还会有些简单的解谜成分,如果称其为A·RPG也不过分吧。只能说这是一款注重操作和爽快感的A·RPG。而像SE的圣剑系列，在动作上就要较前者弱化了许多，但是丰富的系统和宏大的世界观却是前者所不能比拟的。同样是A·RPG,因为要面对不同的玩家群体侧重点也会有明显的不同。而我们今天所要说的龙珠2却算是一个另类。

说其另类并不是说厂商有意把它做成另类的作品，玩家在游戏过程中应该很明显地感到本作诸多方面都是在模仿日式的同类游戏。但是欧美厂商的一贯的粗旷风格却还是在其拙劣的操作感上表现无疑。游戏刚出来时曾经有不少的玩家抱怨本作的操作感实在是太差,战斗部分根本就没有感觉,尤其是等级低的时候经常会因为操作的问题而屈死。而且BUG多多，如果善加利用，即使不怎么升级也能够打败很强的敌人。这样一款平衡性完全失控的作品使得厂商为游戏精心设计的各种系统也完全成了摆设。原著中经典的变身成为超级赛亚人在这里成为了笑柄，贝吉塔与第二形态沙鲁一役中，变身成为超越超级塞亚人的贝吉塔不如不变身的警告充斥在许多这款游戏的玩家之间。这样的偏差使得很多原著的FANS苦笑不得。但是如果抛开动作部分单独评价游戏的剧情部分的话笔者可以毫不犹豫给上满分。如今业界中由电影、动漫画改编的劣作实在是太多了，而且都是一些两个方面的FANS都不能够接受的作品。这其中很重要的一点就是无法在剧情中找到一个平衡。剧情到底是否要改动，改动多少，改动在什么地方都是很难抉择的事情。本作在这方面的表现就比较出色，几个原创剧情很好把发生在几个城市之间的原著情节联系起来。显得丝毫都不突兀。原创角色弗利萨的哥哥cooler作为隐藏boss登场也算是合情合理。撒旦的提前出现也给这个搞笑角色有了更多表现自己的机会。而所有原著的情节又绝对是完全的忠实原作，甚至精细到每一句台词上，让吾等这些几乎可以倒背如流原著的老FANS感动不已。系统方面抛除战斗部分在迷宫以及几个隐藏要素的设计上还算是出色。隐藏要素作为第二结局和隐藏boss的挑战条件存在也算合理,避免了某些游戏中所谓无用的收集。唯一不满的可能就是游戏的流程有些过短吧，感觉玩得还不过瘾就没了。（笑）

作为一个DB的准FANS，笔者对本作的喜爱真是无法用语言来形容，在攻略制作中GUGU不止一次有重新看一遍原著的冲动，但是因为时间上的不允许实在是很难实现。本来是想其实也的确是那么做了，把全对白都翻译过来了，打算让每一个读者兼DB FANS都能够找到当年的感动，无奈因为篇幅太长,截稿前被主编给枪毙了。现在GUGU能够做的就是大期待续作的出现，不知道“布欧篇”还能给我们带来怎么样的惊喜呢？让我们翘首期待吧~~

——文/ GUGU

“特别策划”，精嚼细嚼，咽下去再返上来，嚼呀嚼（牛？），味道好极了！不过嚼的次数多了，偶尔就会硌到小砂子，虽说不会影响味道，但如此佳肴，岂能怠慢！（吉林 于瑞祺）

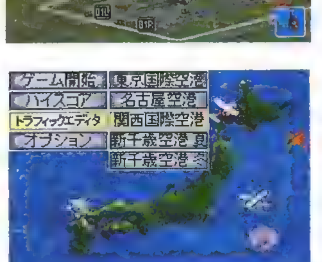
玩《我是航空管制官》有感

文：C.A.B.



时间过的真快，一转眼，GBA已经发售了快3年了！大家是否还记得在GBA发售的那天有一款名叫《我是航空管制官》的游戏呢？也许有许多玩家都已经玩过了吧！本作是TAM发售的一款SLG类型的游戏，在其它主机上（如PS上）也可以看见。可能有相当一部分的玩家会觉得这样类型的游戏不好玩!是因为画面差？音乐不好？难度高？还是真实度低呢？个人认为本游戏在各个方面都制作得相当不错，不论是操作方式;画面还是难度以及隐藏要素都值得我们玩家去尝试一下！

记得在主机发售2个月后我便入手了一盘《我是航空管制官》。当时是因为本游戏和自己梦想中的职业差不多而对此游戏特别感兴趣！（可别笑我)回家后，我便开始漫长的“管制生涯”。游戏中登场的舞台全部都是日本知名的国际机场！共有8个机场可供选择，而每个机场的跑道数量；停机位数量以及领空范围都是不一样的！玩家可以在游戏中任何时候调节任何一关的游戏难度和环境音乐效果，这点可是非常体贴的设计啊！我一般在通关过程中选初级模式，因为初级模式的时间走的最慢,也给玩家大量的考虑时间来完成通关。在完成全部的8大关卡后会有精美的结局画面，其中的一些客机都是TAM公司与东京航空公司合作拍摄的真实照片，很有观赏性，真可以说是与本游戏的完美结合啊！本人的ACT游戏技术比较好，但在这款SLG游戏里标准以下的难度就很让我头痛了……有时某一关的通关分数快满了，但时间不够了；有时在眼看就要通关的最后一刻两机相撞的惨象让我气的双眼发直……还有最惨就是飞机在空中的停留时间过长，乘客的不满度太高而以失败告终。这些失败的原因一般都是自己没有合理分配好客机的起降时间、地点及位置的选择，其中最关键的就是待机时间和地点的选择了！这可是节省航班轮次的好方法！也是本游戏设计的经典之处(其实真实的机场里也一样会碰到)。在《我是航空管制官》的游戏控制系统中，难点在于指挥塔一次只能控制一架飞机!而发指令又比较耗时间。这几点乍看之下比较死板设计，其实也是缩短游戏时间的一个设计巧妙的操作环节！在客机的全部乘客登陆后，要进行一次准飞行确认，这个确认对话在初级模式里要用掉5分钟的时间，而在标准或上级模式里则更多！是所有指挥塔与客机对话中时间最长的一种!我一般会在此对话前把其它的工作（就是一些简短的命令对话)都完成之后再执行，或者在空闲的时候就把它完成掉！总之要把准飞行对话的时间放在最空余的时间来解决！要不然来个什么头对头相撞啦，乘客发生骚乱啦（笑）等等，我可没办法应付了！可见此游戏的技巧在于在面对多架飞机时必须见缝插针般地安排发指令的顺序，

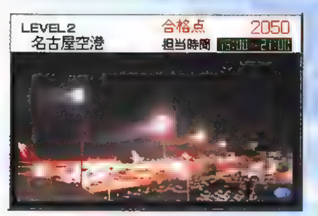




关于手机、PDA游戏的内容：虽然本人对此毫无兴趣，但我知道，有那么“一小撮”人对这个很喜欢。不过，毕竟能玩到书上介绍的那些优秀的手机游戏的人能有多少呢？我相信，买《掌机迷》的大部分也是“穷学生”(转下页)

并恰当地分配停机位和起降跑道，以达到整个场地及领空的安全和高效。

谈谈游戏的各方面表现吧！从画面来看，本作可以说是相当细腻的！颜色也比较亮丽，且在选择关卡时都可以看见那个关卡的实际机场照片,真是不错的设计。本作的音乐随着不同的机场而变化，听久了也不会让人感到厌烦，给人一种自信和快乐的感觉!在游戏的菜单里有3个总选项，第1个是游戏关卡的选择；第2个是查看完成各个关的最高分数；第3个是难易度、音乐、记录等方面的调节。尤其是关卡的最高成绩画面，背景的雷达在不停地转动，制作得十分精美，可以看出制作者一丝不苟的敬业精神！在完成整个游戏的全部关卡后便会出现“自行安排模式”，可别小看了这个模式哦！在这里面，玩家可以自定关卡时间、天气、风向、航班等要素，从而就可以建立一个相对自己来说具有挑战性的高难度任务!如果你自己设计的关卡你能够完成而朋友却不能完成的话，那种完成任务后的成就感是不能用语言来表达的！本人也特别喜欢这个模式，他给了我挑战自我的随机应变能力的最高境界！这也许是这款游戏能获得成功的经典之处。



除了丰富多彩的关卡设计；特别制作的游戏画面、活跃的游戏操作和考虑周到的系统设定外,还有一些玩家也许还没发现的隐藏东东！在通关后便会在任何关卡中的任意时间随机出现3种怪异的不明飞行物,它们的出现可以给玩家更高的过关分数,本人也许是因为玩得不够好,所以只见过飞碟的出现。在经过指挥塔与飞碟的·#￥%语言交流之后它便会离开机场,真让人感到奇怪（^_^）。除了利用3种不明飞行物加高分外，游戏中的3种难度选择也会直接影响到玩家所获得的总分。在指挥塔发出的每一条有效指令（加/减速和等待除外）根据及时与否，会加0–9/10/12分，成功起/降一架飞机则会加180/200/240分，这些分数分别是在初级/标准/上级模式下的变动情况。追求高分记录时则要注意不能放过每一个得分机会!比如:离场管制。这条命令在想要安全通关的玩家眼里是没有必要去做的。但想要高分破记录的玩家就必须去执行。而离场管制的命令时间段又很短，要在规定的几秒内发出，这也是追求高分的一大难点啊！另一个值得注意的难点也让本人十分头痛！那就是降落指令发出的时候要注意飞机位置，我的经验是从发指令到对话完毕后客机需要绕场接近一圈，这时飞机在空中盘旋时我可以向其它客机发些命令，不过此时如果空中又来了第2架或更多的飞机以不同的速度飞行的话就很有可能发生追尾事故！（飞行员太傻了~0~）如果计划好降落指令的发出时间，那么就可能会耽误了其它客机的命令时间！这点真的让我感到头痛！个人认为关键在于随机应变的决策能力，要随时想到如果此时来了架飞机我该怎么办？地面的N架飞机我又该怎么办？那样考虑的话10有8、9是不会发生事故的。这种事情在游戏中会经常出现，对玩家可是一种巨大的刺激！尤其在上级模式里，我可不是说着玩的哦~

说了那么多，大家一定会觉得《我是航空管制官》的难度很高吧！其实在真正的现实生活中,国际机场的指挥塔也是非常繁忙的！相比之下游戏中的难度还是比较简单容易的！(呵呵）但也有相对游戏本身的难点。在此我推荐掌机玩家们去试一试这款发售已久的老游戏,其实许多游戏的经典之处都没有被玩家们所发掘，本游戏对飞机的控制技巧可是相当有意思的哦！祝大家在玩此游戏中能体验到当一位航空管制官的感觉；体验到梦想中的职业的快乐；回忆起儿时的梦想，更可以在游戏中学习到有关民航机场方面的相关知识！

《掌机迷》特别推荐

——而且几乎都是冲着GBA才买的，就算有手机，也不会是太“发烧”级的。所以，这类东西可以在书中少量弄一点，但绝对不能多。至于PDA那就更多余了，我估计现在还有很多人不知PDA为何物哩！（内蒙古　路程循）

文/ GUGU

意料之外的惊喜
——小议传说的斯塔菲2

在接到负责这款游戏攻略的任务以前，笔者并没有玩过它的前作，也就是传说的斯塔菲（以下简称为STF）1。网上STF2的ROM刚出现时只不过是粗略地用模拟器玩了一下。说实话真的感觉很一般，各大游戏论坛也很少可以看到关于本作的讨论。以至于攻略任务被分下来时还一度怀疑主编是不是说错了（笑）。但因为是老任的游戏，所以品质应该有保证吧，再加上128M的大容量，说不定会得到意料之外的惊喜呢，怀着这样的心情笔者把ROM烧到EZ中，打开SP的电源开关，开始了那个不同寻常的斯塔菲之旅。

游戏给人的第一感觉就是可爱，这应该每一个接触过本作的玩家都能够明显感受到的。海星王子斯塔菲的形象中规中矩，和许多卡通形象都有一些重叠的地方。喜怒哀乐都被很直接地通过肢体语言反映到主角的身上。虽然总是给人似曾相识的感觉，但是可爱终究是可



爱。不仅是斯塔菲,还有它的好友“大眼珠”，甚至是敌方的boss，再甚至是每一个杂兵都亦是可爱有加。这样的一款游戏当然会讨好很多低龄玩家或者是女性玩家。据GUGU从游戏店那里了解到，STF2虽然卖的不是太好，但是买它的大多都是小孩子，而且还有不少女性玩家对这个小海星青睐有加。虽然是价格颇高的128M大容量卡带。但是仍有一部分购买者。只不过据说很多人都把本作和任氏的另一个招牌女性向动作游戏“星之卡比”弄混，而错过了本作，GUGU在这里只能说可惜了，买来送女友不是也很好吗!（笑）因为本作的消费群被定为低年龄层，这从本作的剧情交代几乎全部采用假名也可以很明显的看出来，所以游戏在很多设定上都有很体贴的设计，几乎每个动作都有专门的介绍，每个关卡每个场景都有恰到好处的提示，这样既不会使玩家感到很困难,又避免失去了探索的乐趣。可以说在一周目中,本作在动作成分上并没有太多考验玩家的关卡设计。任氏非常巧妙地把很常见的一些小游戏溶入到关卡中，交替在动作成分的关卡之间，使玩家在游戏过程中不至于乏味。笔者感觉这是STF2最大的一个亮点。厂商有效地抓住了玩家长时间游戏可能会厌倦的心理，适当

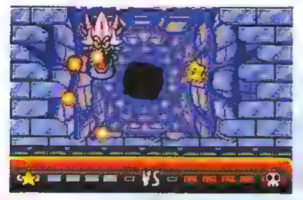
我希望能在《掌机迷》中罗列一些有关GBA的相关网站，可否详细介绍下《网球王子》的GBA游戏（被人指着骂：动机不纯），我想如果能详细介绍一下买GBA时注意事项，例如如何辨别原装和组装，这应该会对要买掌机的同胞来说很有用吧。（谢彬彬）

的调味剂起到了非常好的效果。

在笔者打通一周目后其实不过是不失望而已，因为这样的一款难度偏低的游戏对一些动作游戏达人来说一定会觉得很不过瘾。但是当笔者为了收集全道具而开始疯狂的进行二周目时才发现自己之前观点的武断和肤浅。128M的容量不是摆样子的，二周目中增加的关卡数量几乎和一周目中普通的关卡数相等，而且难度有了大幅度的提高，到后期甚至还出现对操作技巧极为苛刻的关卡设计。这样一款设计周全的游戏不仅使一般的玩家可以轻松地体会到爆机的乐趣，而且也会满足一些有收集癖的完美主义者。当然也会苦了我们这些做攻略的了（暴笑）。进行二周目不仅可以挑战难度远高于一周目的关卡，而且很多隐藏动作，道具都必须要在二周目时才会被逐渐打开，就说游戏中金钱的设定吧，如果不玩二周目的话想把商店里的游戏都买全绝对不可能。游戏中可以收集的道具很多，这其中最有收集意义的要数斯塔菲的那99件装饰品了，能把我可爱的斯塔菲打扮成什么样就看各位的造诣了，这其中有很多让人忍俊不禁甚至是有些恶搞的物品，甚至还会有类似零波丽的那身绷带服，实在是佩服任氏制作小组的想象力，我这里只想对各位玩家说，饶了我们的斯塔菲吧，不要打扮的太BT了^_^b



关于游戏表面的一些东西我不想谈得太多，画面音乐都只能说是一般。尤其是画面实在不像是一款128M大容量游戏所应该具有的。游戏的剧情因为GUGU日语水平实在是有限，再加上时间比较紧没有仔细地去看，大概了解就是一个年轻的王子在众朋友的帮助下从魔王手中救出妈妈的事，虽然俗套却不失童真。笔者都已经是20出头的大学生了，却有时还会为斯塔菲的一举一动所感动，似乎又回到那个无忧无虑的童年，又回到了那个由梦想和童话编织的世界里。这样一款貌似平庸和幼稚的游戏竟然带给我如此大的震撼是笔者始料不及的，可以说从某种角度上看本作可以媲美于FC上那个不朽的名作《马里奥兄弟3》。说到这里笔者还想补充几句关于本作的一些动作设计。很多在马里奥中的招牌动作都被恰到好处的“移植”到本作中，这其中最具代表性的就要数那个“加速跑可以通过相隔一个身位的坑道”了。因为马里奥本身动作数量的局限性，使得本作在动作的组合上要远远多于马里奥系列，很多时候同样的一个地方可以通过多种方法通过,这是马里奥很难做到的。因此两者从游戏中得到乐趣也就不一样了。当然马里奥强调的是跳跃的乐趣，斯塔菲好像在水中游泳的关卡更多吧，没有太多的可比性，也很难说谁的设计更出色。



如果硬要笔者来给本作挑刺，还真是为难，因为我真的认为它很出色，无论是成熟的关卡设计，适中的难度和游戏长度，还有种类和数量都异常丰富的隐藏要素。本作具备了成为一款优秀作品的所有条件，如果说缺点的话还是前面所说的画面和音乐吧。也不能说是差,只能说比较平庸,很难在如今游戏泛滥的年代里很好地吸引消费者的眼球,如果可以在外包装上做得更出色一些的话，把本系列打造成一个可以比肩于马里奥、索尼克系列的顶级动作游戏也不是没有可能的事情。GUGU在这里正式宣布从此转职为斯塔菲FANS了(旁语:你好像已经是不少游戏的FANS了吧……),哈哈~~好游戏就应该支持啊，GUGU在这里向所有的读者尤其是女性玩家强烈推荐这款游戏，一定会给您带来意想之外的惊喜的。

随着8月的临近，《光明之魂2》终于出现在我们面前，容量为128m，比前作大了一倍，但画面并没有什么改进，依旧是一代的样子（一读者）

发卖TOP 10
POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜　统计时间：2003年8月4日～2003年9月7日

1 NEW 初登场
新约 圣剑传说
SQUARE ENIX | ARPG | 2003年8月29日 | 5800日元



20万4945本　累计：20万4945本

八月底的重头游戏果然不负众望，一举拿下了头名的位置。尽管动作RPG游戏已经风头不在，但是本系列还是凭借着良好的口碑赢得了市场。

2 初登场
超级机器人大战D
BANPRESTO | SLG | 2003年8月8日 | 5800日元

18万7852本　累计：18万7852本

3 初登场
口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石
NINENDO | TAB | 2003年8月1日 | 4800日元

18万1825本　累计：18万1825本

4 ↓1
超级马里奥A4
NINTENDO | ACT | 2003年7月11日 | 4800日元

12万4232本　累计：34万3730本

5 初登场
妖魔决斗战
TAKARA | RPG | 2003年8月7日 | 4800日元

8万0240本　累计：8万0240本

6 ↓2
幻想传说
NAMCO | RPG | 2003年8月1日 | 4800日元

6万1160本　累计：11万5485本

7 初登场
传说的斯塔菲2
NINTENDO | ACT | [illegible] | [illegible]

5万1770本　累计：5万1770本

8 ↓5
口袋妖怪 蓝宝石
NINTENDO | RPG | [illegible] | 4800日元

3万9979本　累计：210万[illegible]本

9 ↓4
口袋妖怪 红宝石
[illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible]

3万8672本　累计：222万[illegible]本

10
瓦里奥制造
NINTENDO | [illegible] | [illegible] | 4800日元

2万8338本　累计：40万7901本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

我想对《PG》提个建议：多登一些同人小说，最好是《烈火》的，再弄个《游戏文学》的栏目，我记得《电软》原来也有过，可不知为啥几期之后便无影无踪了。（云南大理　杨建华）

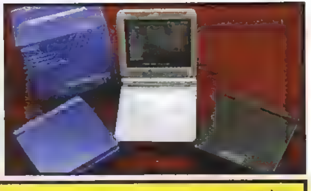
游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表　统计截止时间：2003年10月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
10月9日	□美人鱼之歌	KONAMI	ACT
10月24日	□ORIENTALBLUE-青之天外	任天堂	RPG
10月24日	□LEGEND OF DYNAMIG豪翔传 崩界的轮舞曲	BANPRESTO	RPG
10月31日	□大家的游戏系列 大家的麻将	MTO	TAB
10月31日	□大家的游戏系列 上海	SUCCESS	TAB
10月31日	□大家的游戏系列 ZOOO	SUCCESS	TAB
10月未定	□《可爱森林的点心店GAMEGALLERY》	CULTUREBRAIN	SLG
11月1日	□三丽鸥彩虹乐园 全角色	TOMY	ETC
11月7日	□仓鼠物语3EX4.SPECIAL	CULTUREBRAIN	RPG
11月7日	□小狗的第一次散步～小狗育成游戏～	TDKCORE	SLG
11月14日	□哈利·波特 奎地奇·世界杯	EA	RPG
11月14日	□元气史莱姆勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	SQUARE·ENIX	RPG
11月21日	□米奇和米妮的奇妙大冒险3	CAPCOM	ACT
11月未定	□大家的游戏系列 意外冰与炭岛	MTO	ACT
11月未定	□荣誉勋章ADVANCE（暂定）	EA	FPS
11月未定	□购物系列第11弹《可爱的金鱼物语》	CULTUREBRAIN	SLG
11月未定	□购物系列第11弹《小魔女》	CULTUREBRAIN	RPG
11月未定	□大家的游戏系列TETRIS（暂定）	SUCCESS	PUZ
12月4日	□明天的乔伊 鲜红的熊熊燃烧！	KONAMI	ETC
12月4日	□口袋棒球6	KONAMI	SPG
12月4日	□大家的王子殿下	KONAMI	SPG
12月4日	□索尼克战斗	SEGA	ACT
12月11日	□ゲゲゲ的鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	KONAMI	ACT
12月12日	□洛克人 EXE4TOURNAMENT 红日	CAPCOM	RPG
12月12日	□洛克人 EXE4TOURNAMENT 蓝月	CAPCOM	RPG
12月未定	□哥吉拉大乱斗ADVANCE	ATARI	ETC
12月未定	□007 Everything or Nothing	EA	FPS
12月未定	□大家的游戏系列 围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
12月未定	□ASTRO BOY 铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	SEGA	ACT
12月未定	□冒险游记 PLASTERWORLD	Takara	ACT
今冬	□合金弹头ADVANCE	SNKPlaymore	ACT
今冬	□逆转裁判3	CAPCOM	AVG
今冬	□金色的Gattshubell！！轰鸣吧！友情的电击	BANPRESTO	ETC
未定	□章鱼丸子	IDEA FACTORY	ACT
未定	□马里奥&路易RPG	任天堂	RPG
年未定	□马里奥高尔夫GBATOUR	任天堂	SPG
未定	□口袋妖怪 火红	任天堂	RPG
未定	□口袋妖怪 叶绿	任天堂	RPG
未定	□MOTHER3	任天堂	RPG

中国游戏真的那么不如外国的游戏吗？我希望在介绍国外精彩好玩的游戏的同时，不要忘记国内最新游戏动态，希望主编调整一下国内、国外游戏比例。如果有可能加上一些国内"战势"及每一场的胜利者的小巧窍门。（山东青岛 郭浩）

情报站



4757.com–GBA base/雪樱

■ SQUARE·ENIX宣布将在GBA上推出一款以玩家熟悉的游戏《勇者斗恶龙》中的人气怪物"史莱姆"为主角的《DQ》系列新作《元气史莱姆 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》。本作由堀井雄二担任制作，鸟山明负责角色设定，游戏将于11月14日发售，价格是5800日元。

■ 任天堂于9月5日在秋叶原发售了两款新颜色的GBA SP主机，分别是银色和粉红色，售价是12500日元。而意想不到的是粉红色的主机男性玩家购买的居多?

■ 一直以来，GBA游戏的软件价格较家用主机的游戏价格十分接近，于是在家用市场以推出平价游戏出名的Sucess及MTO为打开GBA的低价游戏市场，宣布陆续推出一系列以2980日元，3480日元，3980日元的GBA游戏。首批游戏有《大家的麻将》(2980日元)《ZOOO》(3480日元)及《上海》(3480日元)

■ 在70年代非常火爆的拳击漫画《明天的乔》(原作高森朝雄)被改编成游戏在GBA上推出，发售日期是12月4日，价格是4980日元。

■ 以解放国家为目标的电影《王之归还》将在GBA上出现，本作的重点是人物的养成和道具的收集，与NGC联动能取得隐藏的地图和更多的道具。游戏将于2004年1月发售。

■ 前段时间让众人猜测会是什么的百万级游戏大作终于在日刊《COROCORO COMIC 10月号》上透露了答案，是POKEMON众望所归的《口袋妖怪 火红/叶绿》。本作是GB强化移植的版本，支持与GBA版《红宝石/蓝宝石》的通信交换、对战，并可与GC版《口袋妖怪竞技场》连动，游戏预定于2004年发卖。

■ 继去年12月NGC上发售的《哥兹拉怪兽大乱斗》获得好评，也要在GBA上大捞一笔。游戏将于12月发售，价格是4800日元。

■ 在漫画和动画上大受好评的《侦探学园Q》将在9月18日发售。本作采用了把玩家的直觉加入到游戏中的新系统"闪亮的系统"。为了更好的宣传此游戏，KONAMI公司还举行了"全国名侦探排位"活动。

■ 以纽西兰国家橄榄球队All Blacks为主题的GBA SP限定版推出，里面收录的GBA SP为印有All Blacks球队LOGO的黑色GBA SP主机。



■ 日前由任天堂所举办之「任天堂 经营方针说明会」中，发表GBA SP自从今年初上市以来，销售极受好评，同时并预计在8月底可达到单月生产200万台，而至2003年度末（2004年3月）则希望可销售超过5000万台。在软体销售方面，《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》也在世界各地告捷，欧洲7月25日才上市，即已出货达82万套；日本总销售468万套、美国297万套，总计共超过950万套游戏，预定今年可累计超越1000万。

■ 太阳工房公司在16日推出了一款让GBA SP暴晒的周边"太阳光GBA SP充电器"。在天气晴朗的时候需要10小时就能充满电，售价是8100日元。

■ 紧接着太阳光充电器出现后，又有采用4号电池3节供电的GBA SP周边推出，该周边采用电池包附在GBA SP本体上，使用时间是不使用灯状态5小时,使用灯状态4小时,充电时间50分钟。价格是2625日元。

■ 万众期待的SFC续作《重装机兵R改》因为原制作公司破产的原因停止制作和发售。

■ BANDAI公布了第一款GBA游戏《SD高达G世代GBA》预定11月27日发售,价格是5800日元。目前制作完成度70%。

我们《掌机迷》什么时候会出珍藏版本或者是纪念版本！也可以说是超精装版（不要太贵呀！）。我还有一个请求，你们能不能把你们的工作环境录下来制成VCD，送给我们（当然了，你们几位一定要上像）。（转下页）



——全新理念的新主机是……

在8月7日的任天堂经营战略说明会上，社长岩田做出了关于明年春天将发布“不同性质的产品”的讲话。由于任天堂属于主机和软件一体化开发的公司，所以这句话并不是指要对其中的任何一方面做出特化。虽然很多读者可能不太理解“不同性质的产品”这句话的意思，但我却无法在这里为大家作出解释。一方面是因为不够透彻的说明很容易令大家产生误解，另一方面如果我详细说明的话又容易在发售之前被其他公司抢先推出相似的产品。除了GC的次世代机以外,任天堂也一直在以将来形形色色的游戏为主题不断的进行研究和实验。所以作为任天堂众多新产品的一环，请大家耐心期待明年春天的来临吧。

——GAMEBOY名称的由来?

是从GAME&WATCH上延续下来的。GAMEBOY是在1989年4月21日发售的，那时FC早已受到了冲击,作为候补名字的“POCKETFAMICOM”和“HANDYFAMICOM”虽然也备受推崇，但GAMEBOY的开发人员却认为GAMEBOY的开发概念不同于FC，而是加入了GAME&WATCH再次进化的含义最终命名为GAMEBOY。

——FC20周年的GBASP不能出售吗?

FC20周年纪念版SP的造型设计一看就给人以一种FC手柄的印象，实际上这只是贴上的封面。因为如果把金属薄厚的东西贴在机身上的话，液晶部分的顶盖就合不上了。不过现在的成品仍然非常完美地体现出FC的味道。只要提起FC,大家首先想到的大概就是便宜吧。(笑)但是，这些贴面可是1张1张，全部手工作业贴上去的!整整1000台哦！（笑）再加上贴的时候一点都不能错位，所以这可是一个常人无法想象的庞大作业。而且要上市销售的话以1000台为单位也是远远不够，这下大家知道纪念版无法上市的原因了吧。即使是在公司内部，这个SP的设计也得到了所有人的一致称赞。正因为负责贴面作业的宇治工厂的员工也非常欣赏这个设计，所以才会这么快就接下了这个难题。虽然有点老王卖瓜,不过SP的确是非常贵重的手工珍品。

——GBASP为什么要推出新颜色?

提出这个问题的读者应该都是在推出新颜色之前就买了SP的人吧。真是非常抱歉啊……因为GBASP属于随身携带的个人游戏机，所以大家都希望能够从各种各样的颜色中选择自己喜欢的颜色。从以前开始GAMEBOY的确是推出了不少深得大家喜爱的颜色，但是SP的暖色系却一直没有女孩子们喜欢的粉色系，再加上很多玩家都很希望推出这种颜色，所以我们才决定配合9月5日《斯塔菲2》的发售同时推出这2种颜色的SP。



掌机迷光盘QQ讨论群组开通，号码1458921，欢迎大家参加讨论。
mascar@sohu.com

让所有和掌机有关的东东都到这里来！

不知道各位玩家在国庆长假期间在家都干啥了，最近MASCAR玩GBA的时间大大减少，把大部分精力都花在了FF11和电影DVD上。不过掌机迷的制作却是一点也不能放松，国内还没有掌机类光盘制作的经验，自己只好摸着石头过河。不知道大家对现在这种混合形式的光盘是否满意，有比较系统全面想法的玩家可以在群组讨论中提出，或者写信也可以。

我非常想给掌机迷提供影像，请问对格式有什么特别的要求吗？

呵呵，这是近期玩家问得比较多的一个问题，在这里多说几句。最近收到了不少玩家通过各种手段寄来的影像，游戏水平之高令人惊奇，但是投来的文件格式却不能采用……很多朋友都投来了RM、MPG等压缩格式影像，这种格式观看是可以的，但是偶要编辑的话就必须转成AVI格式，这样一来经过转换画质就会惨不忍睹。为了不让各位的努力白费，MASCAR在这里对影像投稿进行一下说明。

效果最好的方法

编辑GBA影像最好的素材就是完整未压缩的AVI文件，不过对于玩家来说，这个条件未免太苛刻了。首先，你要有GBP和影像采集卡，通过S端子线输入到影像卡里，从而把游戏过程录制到硬盘上。这种方法录制的影像效果最好，但是文件容量非常大，5分钟左右的影像容量在1G左右，只有用CD-R甚至DVD-R才能把文件装进去，拥有这样完整装备的玩家恐怕不会很多吧？

原始但是有效的方法

用GBP进行游戏，然后用传统的VHS录像机录下来，把录像带寄到编辑部，用完后录像带寄还本人。相信还有不少家庭拥有录像机，所以这是一种比较可行的方法，而且录像带的画质也是完全可以接受的。

简单但是画质稍差的方法

利用模拟器的录像功能，把模拟器录像文件发过来，然后MASCAR自己会有办法录制。这个方法的可行性最高，因为现在GBA模拟器已经非常普及。但是用这种方法制成的影像画质会有一点下降，同时MASCAR自己的工作量也大了很多，不过……无所谓了……呵呵。

不能接受的方法

1.用摄像机拍摄。
2.除“全屏未压缩”格式AVI文件外所有的PC影像格式，包括现在很流行的DIVX格式，虽然画质不错，但是无法进行编辑。

GBA精彩影像一览

本期影像是由上海达人C.A.B表演的洛克人ZERO全程无伤害完美通关，C.A.B的动作游戏实力不容忽视，在前几次我们已经领略到了他的实力，这次你也不会失望。



希望在《掌机迷》上能刊登日语学习文章，尤其是日英词汇，《日汉字典》上很多查不到。第四辑的日本街市照片很好，下期能不能多刊登一些。(湖北　申帮国)

1

完全征集读者的一句话感想、游戏小心得、结交玩友、读者征求等一切内容，我们将安排在每页的“边角栏”中，更多信息，更多精彩，《掌机迷》创造无限的可能性。

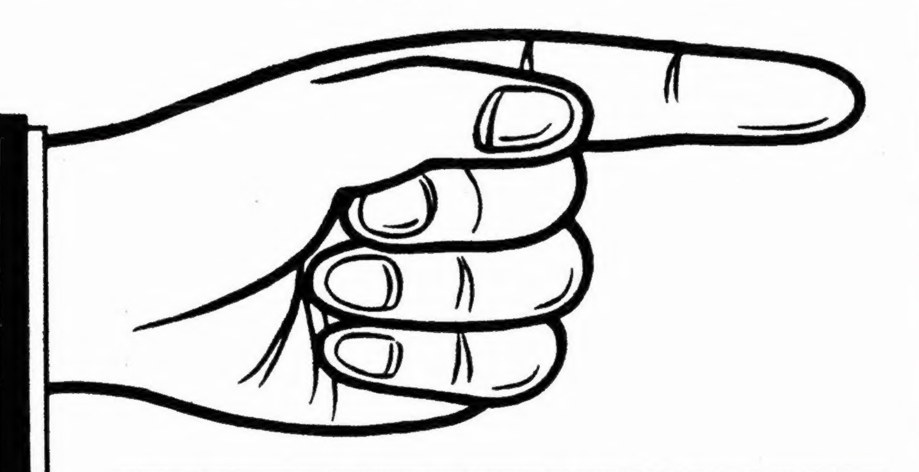
2

独家游戏记录，挑战《封神榜》栏目成为中国掌机游戏达人，就看你放手一搏！

3

精彩游戏攻略、研究，以及游戏小说。题材无限量，只要你敢投，我们就敢登！投稿方式不限，书信电邮，随您喜好，如何方便如何来，稿费就在这里，有胆你就来拿喽！

收稿无量

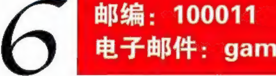


4

精彩游戏影像，拿起DV拍下你的游戏生活，或游戏过程片段，有货你就投来，内容不限，方式不限，只要精彩。

5

我们交流的方式有很多，无论是来信，还是电邮。



6

来信地址：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》或风林（收）
邮编：100011　联系电话：（010）64472187
电子邮件：game@gameach.com



ISBN 7-88713-064-6

9 787887 130648 >

ISBC CN-M14-03-304-2/V·TP

人民交通出版社 出版

地址：(100013)北京和平里东街10号

定价：10元

北京次世代科技发展有限公司 制作

地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011


掌机迷
VOL.6
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.6
掌机迷
GAMER
ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >
ISRC CN-M14-03-304-2/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号
定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011


最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！
VOL.6
掌机迷
GAMER
真女神转生攻略特辑
信长异闻·史记攻略
强档攻略
改造机器人GX
斑卓熊复仇记
纹章编年史
火炎纹章系列全面总结
口袋妖怪专门栏目·口袋百问
掌机迷 VOL.6
ISBN 7-88713-064-6
9 787887 130648 >
ISRC CN-M14-03-304-2/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号
定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011